

super
Z GRUPO ZETA
Nº 11 - ABRIL - 1994.
795 PTAS.
REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES
PC
LA OFICINA EN CASA
EASE
LIVINGSTONE II
2 DISQUETES DE REGALO
COLECCIONABLE CURSO OS/2
JUEGOS MAD DOG McCREE
8 420565 046008
00011

EN UN MILISEGUNDO PUEDEN PASAR MUCHAS COSAS

LEGISLACION • DINOSAURIOS • GEOGRAFIA • MEDICINA • JUEGOS • ARQUITECTURA

NEC MULTISPIN 3X.
EL PRIMER LECTOR CD ROM DE TRIPLE VELOCIDAD.

NEC fue el primero en introducir la doble velocidad en lectores CD ROM. Toda una revolución. Y ahora nos hemos superado con los nuevos MultiSpin 3X. Concebidos para batir records en todos los campos. 200 milisegundos de tiempo medio de acceso 450 Kbytes/seg de velocidad de transferencia de datos. El resultado es tres veces más interactividad. Imágenes en movimiento de impresionante calidad.

Fotografías, ilustraciones, texto y sonido digital. Ahora el mundo audiovisual en CD ROM es más real que nunca. Si desea más información, invierta unos minutos en llamarnos a NEC IBERICA S.A, 91-6501435. Le ayudaremos a transformar su PC en un potente equipo multimedia. Compatible con PCs, Macintosh, Kodak Photo CD, SCSI-2.

Externo

Portátil

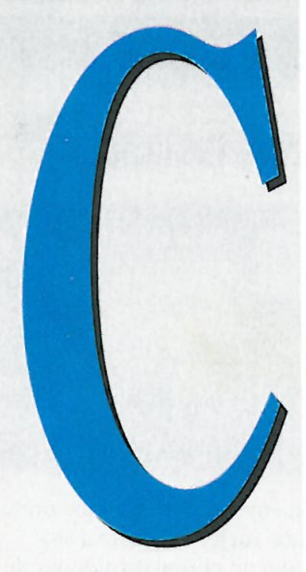
Interno





Unitros

EL ULTIMO PROMETEO



Cuentan nuestros abuelos que oyeron a sus abuelos un relato acerca del hombre nuevo que surgió a finales del siglo XX. Según la leyenda, el mundo estaba sumido en una pavorosa crisis económica. La inflación era soberana en los estados, los sueldos aparecían gravados por unas prestaciones sociales gigantescas que luego no se revertían en los ciudadanos y, mientras muchos gobernantes se enriquecían vertiginosamente, la mayoría de empresas sólo podían aguantar una economía familiar.



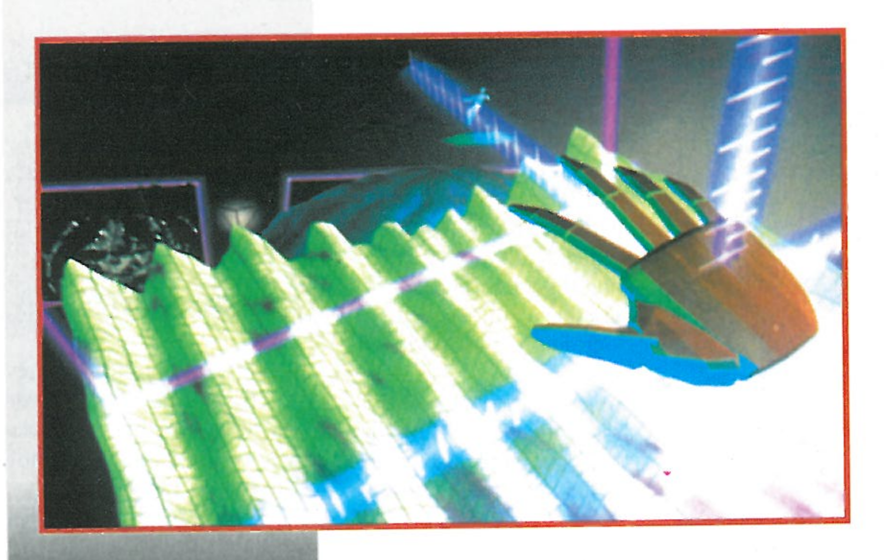
Eran tiempos difíciles. Antes, se mantuvo un difícil equilibrio por lo que no era más que vetusto petróleo, al que en aquellos tiempos se llamaba oro negro y, previamente, dos grandes guerras habían comprometido a la mayoría de los países. Las cifras de paro se disparaban y el poder adquisitivo se restaba en la misma proporción. La oscuridad cubría el mundo, ayudada por las intrigas del hambre y la desertización.

En ese ambiente desolado y hostil apareció un ilustre nigromante. Tenía un extraño cuerpo con ranuras en las que introducía objetos mágicos, gracias a los cuales mostraba caras diferentes y podía solucionar muchos problemas. Aquel ser con cuerpo de plástico y cerebro ilimitado se convirtió en el Prometeo de la Nueva Epoca, el Ave Fénix encargado de mostrar a los hombres un camino más fácil y convincente. No resultó extraño que se entregasen a él; tampoco tardaron mucho en poseer una réplica en sus hogares mientras redescubrían el optimismo y la luz.

El planeta cambió. Aquel ser no entregaba alimentos ni vestidos, pero sí la fórmula para conseguirlos. Poco a poco fueron apareciendo nuevos objetos mágicos que cambiaban su faz y, con ella, la del mundo. Los humanos se convirtieron en empresarios de sí mimos y, desde su casa, gestionaban y producían su trabajo.

Cuando nuestros antepasados aprendieron el camino, se emplearon en su propio destino y la actividad creció en proporción geométrica hasta conseguir un estado de auténtico bienestar. Aquel ser, que llamaron ordenador, se convirtió en gurú y protector de las familias. Con él, se combatieron los horrores y se pudo viajar hasta las estrellas.

Los abuelos de nuestros abuelos también contaron que llegó el momento en que el ordenador fue instalado en el pedestal que le correspondía pero, como todos los héroes mitológicos, pagó su osadía de robar el conocimiento de los dioses para regalárselo a los hombres. Llegó un día en que su memoria se agotó y en su cabeza no se podían procesar tantos datos como los que se necesitaban para que la Creación fluyera en su orden natural de evolución. Pasó a ser juguete infantil en edades tempranas hasta convertirse en un oscuro objeto olvidado. Como Prometeo cuando nos entregó el fuego en la Antigüedad, fue encadenado en una profunda sima estelar de la que nadie sabe su ubicación exacta. Tal vez, cuenta la leyenda, algún día logre romper sus ligaduras y enseñar de nuevo a los hombres. Tal vez...



PEDRO DE FRUTOS

super

ABRIL 1994. Núm. 11

Es una publicación del

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director Comercial y de Márketing: **Carlos Lapuente**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director Editorial: **Alfredo Valiente**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Tomás J. Pérez**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción: **Mar Cohnen y Alonso de Viana-Cárdenas**
Colaboradores: **David Parra, Tomás Tejón, Antonio J. Martínez, Carlos Doral, Alberto Piedra, Carlos Mesa, Eduardo Menéndez, Magdalena González, Gabriel Saorí** (ilustración) **y Vicente González** (fotografía)
Edición: **Juan José Esteban y José Luis Álvarez**
Maquetación: **Chema Fandiño**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell 13, 1º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 577 80 44

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **José L. García Yáñez**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director General: Carlos Lapuente
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia
Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla
Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

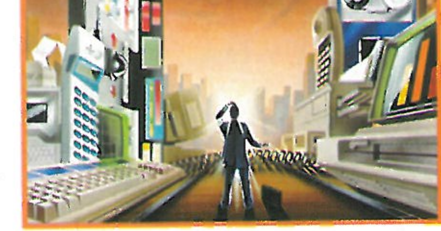
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Teléfono: (07) 44-71-836 76 01
Francia: Media Export. París. Teléfono: (07) 33-1-46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Teléfono: (07) 39-2-76 11 00 26
Suiza: Publicitas International. Basilea. Teléfono: (07) 41-61-275 46 46
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Teléfono: (07) 351-1-57 56 57
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Teléfono: (07) 32-2-375 29 46

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director Administración: Ignacio García

Fotomecánica: Nuevo Punto
C/ Valderribas, 59. 28007 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
795 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M. 16.467-93

SUM

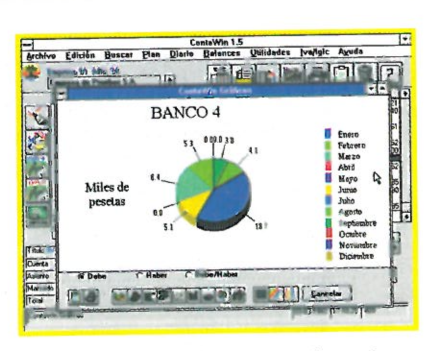
ARTICULOS



Le agobia el trabajo de la oficina y quiere sacar partido de toda la potencia de su ordenador para agilizar así las tareas rutinarias. Seguramente ha visto muchos paquetes integrados en el mercado que pueden echarle una mano, pero no sabe por cuál decidirse. Para que compre el que mejor se ajuste a sus necesidades hemos llevado a cabo un completo análisis de estos productos, valorando sus posibilidades de interacción y cada una de sus características técnicas.



Si es usted aficionado a los programas multimedia, no se resigne a disfrutarlos como un mero espectador. Ahora, gracias a Viewer, puede crear sus propias aplicaciones que incluyan textos, sonidos, animaciones, gráficos y escenas de vídeo. Si envidia a los creadores de productos multimedia, puede emularlos, aunque no sepa nada de programación. Sólo tiene que dejarse llevar por su imaginación.



El origen de los primeros ordenadores y su evolución ha ido ligada desde sus inicios a un afán de automatizar los procesos matemáticos y de cálculo, quizá por que los números en grandes cantidades siempre han asustado al ser humano. Este deseo ha llevado a los programadores ha inventar ingentes cantidades de software que resuelvan de un modo mucho más rápido y eficaz los problemas numéricos. Para que el usuario nunca se pierda entre balances, cálculos y actualizaciones, Contawin 1.5 los realiza por usted.

ARIO

SOFTWARE: EMULADORES 54

Los primeros ordenadores personales, Commodore 64, ZX-81 y Spectrum, cuya memoria oscilaba entre 1 y 64 Kb, tenían una gran cantidad de juegos y aplicaciones, a pesar de su escasa capacidad. Gracias a los emuladores, el usuario puede volver a aquellos viejos tiempos y rememorar antiguas hazañas con los modernos y potentes PC.



MULTIMEDIA: ENCARTA 94

Una de las características más importantes de un disco compacto es su capacidad de almacenamiento, que lo convierte en un vehículo especial para la integración de documentos. Encarta 94 aprovecha esta cualidad para ofrecer al usuario información actualizada de los más importantes acontecimientos en forma de texto, gráficos y sonido.



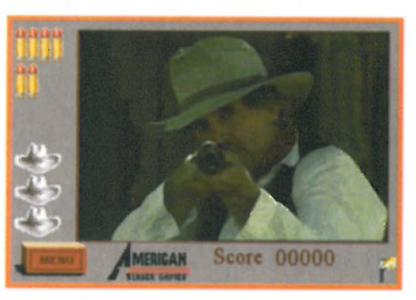
COMUNICACIONES: COMMWORKS 62

Los nuevos sistemas de comunicaciones posibilitan la transmisión de datos a través de la línea telefónica, pero es necesario un software que lo gestione. Commworks pone al alcance del usuario las herramientas necesarias.



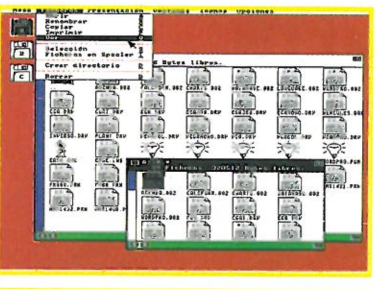
JUEGOS 106

La aparición del CD-ROM ha impulsado de forma notable el mundo de los videojuegos y pocas son las compañías que no trabajan este soporte. Títulos como Hellcab, Mad Dog McCree o Microcosm demuestran lo mucho que ha revolucionado este sistema el mundo de los juegos. Como colofón descubrimos las intrincadas aventuras de dos sabuesos muy peculiares: Sam y Max.



SECCIONES

DISCOS DE PORTADA 130





El primero de los programas que Súper PC regala en este número de abril es EASE, un potente paquete integrado que ofrece al usuario las herramientas necesarias para trabajar con su ordenador. El control de esta utilidad es de lo más sencillo: a golpe de ratón. Livingstone 2 es el segundo de los programas, una apasionante aventura del famoso explorador británico en las inhóspitas selvas de Tanzania.

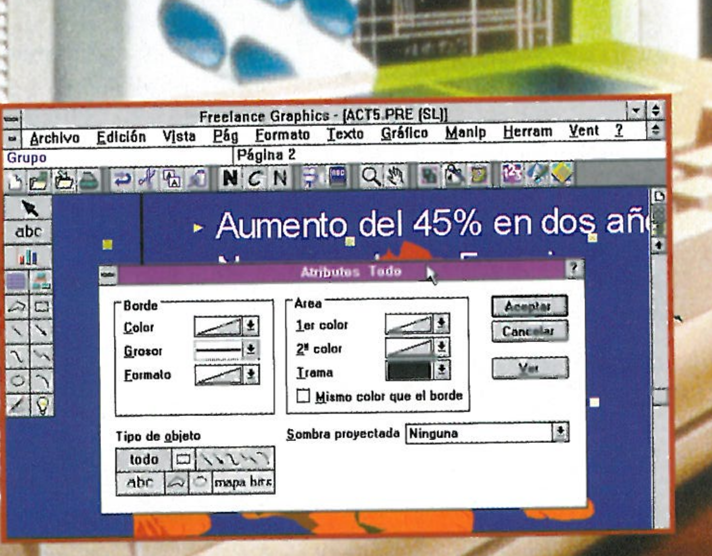
PAQUETES INTEGRADOS

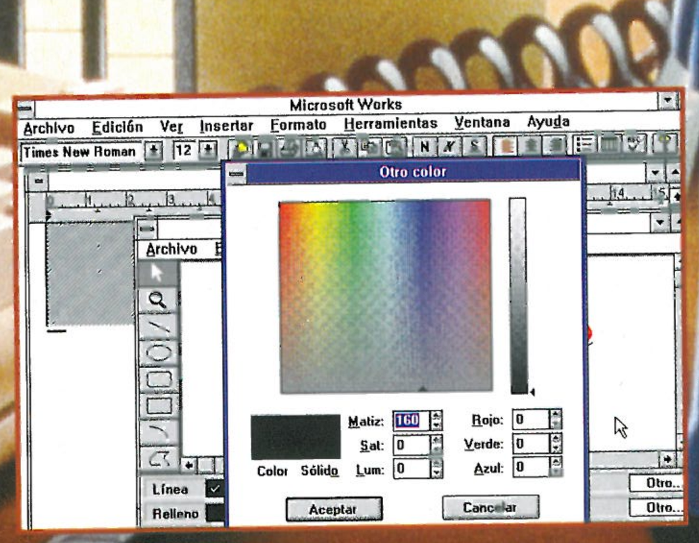
LA UNION HA

Muchas empresas informáticas han apostado por desarrollar paquetes integrados de programas que aúnan en un mismo soporte de software varias utilidades, cada una de ellas con sus propias herramientas. La mayoría suelen estar formados por un procesador de textos, una base de datos y una hoja de cálculo. Este sistema, además de ahorrar mucho trabajo, soluciona los siempre molestos problemas de las incompatibilidades.

En el mercado de los ordenadores personales existe una amplia gama de programas destinados a facilitar el trabajo, sobre todo en lo referente a las tareas propias de una oficina.

Esta proliferación se debe, fundamentalmente, al ahorro de tiempo y trabajo que supone tratar y guardar todos los datos por medio de un PC sin necesidad de tener que recurrir a ordenar la información en inmensos archivos de papeles; utilizar la regla, el compás o el cartabón para dibujar gráficos; o empeñarse en resolver engorrosos cálculos matemáticos con la ayuda de una pequeña calculadora. El tiempo es un sabio consejero y, por supuesto, uno de los parámetros necesarios para que

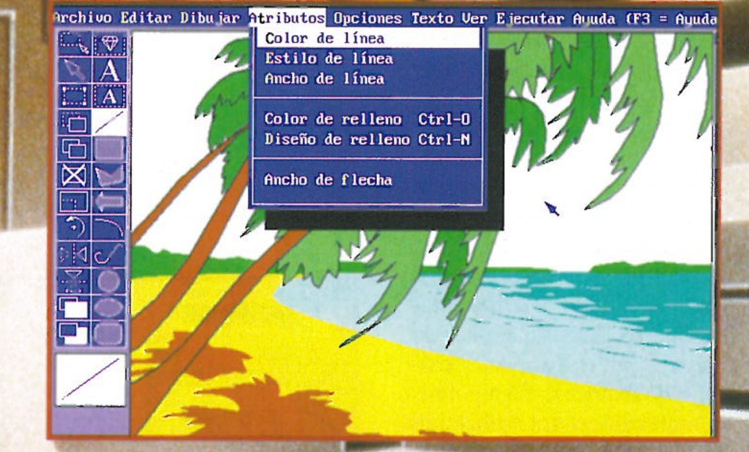


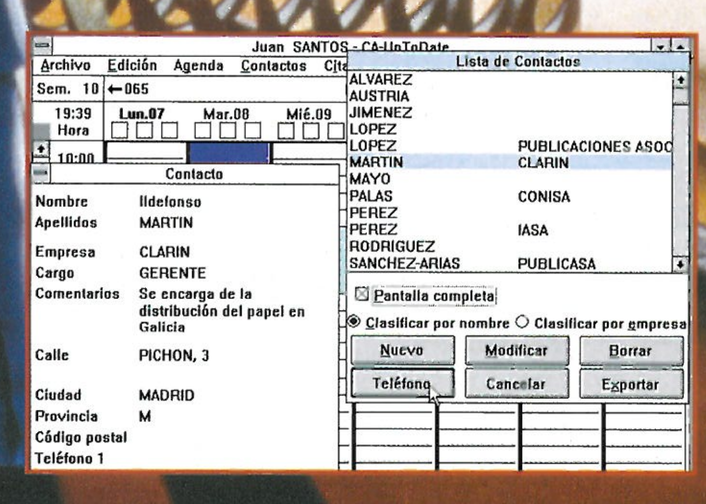


CE LA FUERZA

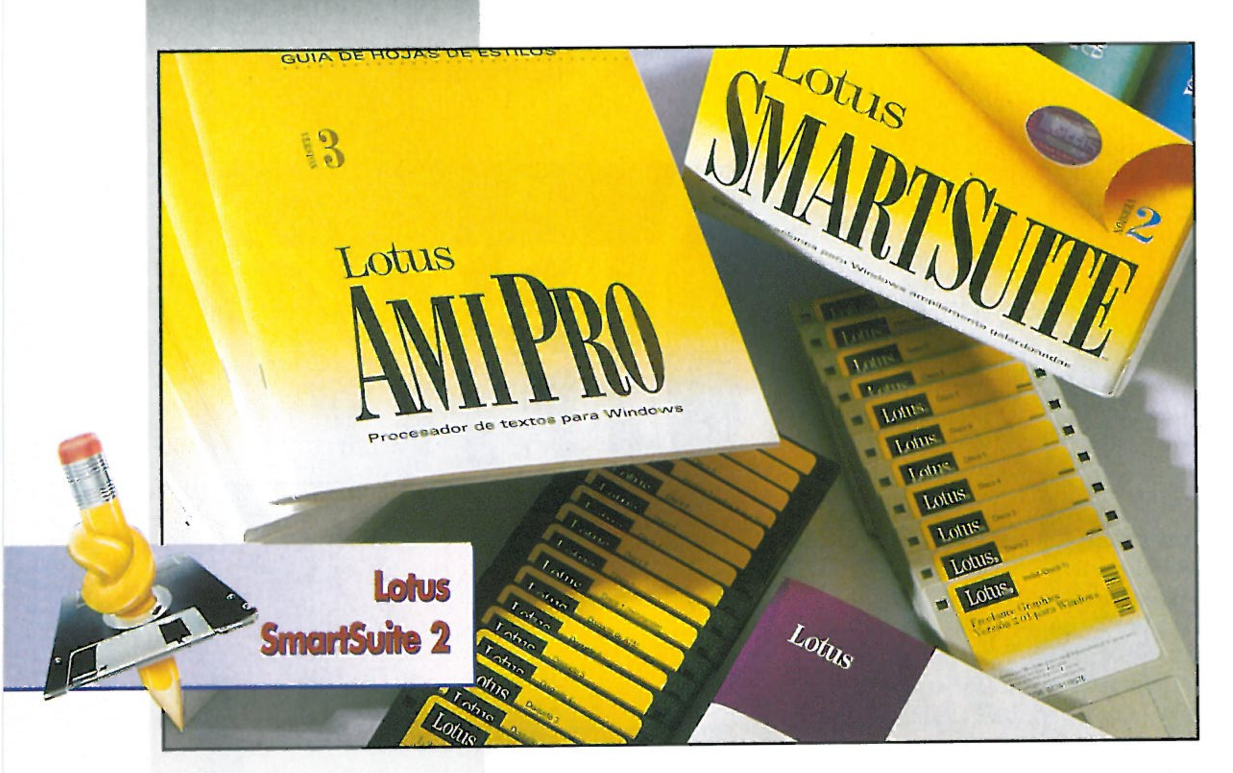
las aplicaciones del software se descubran y prueben adecuadamente. Por ello, a nadie le puede extrañar el progreso que han sufrido este tipo de programas y casi se podría afirmar que hoy en día ya no existe ninguna oficina (evidentemente que cuente con los recursos para ello) que no trabaje con la ayuda de algún paquete integrado informático.
Lo cierto es que hay programas que tienen la misma función, pero unos incorporan algunas opciones o posibilidades que los otros de su misma condición no han tenido en cuenta. Este fue uno de los motivos más importantes que impulsó a numerosas empresas desarrolladoras a realizar recopilaciones de programas que, incluidos en un mismo soporte de software, fueron bautizados con el nombre de paquetes integrados. Se caracterizan por la interconexión que existe entre ellos (pueden utilizar los mismos archivos de datos para obtener una información determinada), evitando así situaciones de incompatibilidad como, por ejemplo, si tiene un dibujo en formato gráfico TIFF y no puede importarlo desde un procesador de textos porque este sólo admite ficheros del tipo PCX.
Este es un análisis de representativas ofertas de paquetes integrados existentes en el mercado PC. Se va a hablar de las distintas aplicaciones que componen cada producto, puesto que gozan de valor individual. Una vez más, tendrá que estudiar los pros y los contras que ofrece cada uno de ellos.

Los paquetes integrados ofrecen al usuario la ventaja de incluir en un mismo soporte de software varios programas. Así se solucionan los problemas de incompatibilidad.





PFS:WindowWorks Versión 2
Archivo Editar Ver Texto Objetos Insertar Herramientas Ventana Ayuda
Informe
Fecha: 1 de Octubre, 1992
A: Equipo de dirección
De:
Este informe de dirección se centra en la actividad realizada en 1992 y tiene como fin llamar su atención sobre las necesidades del departamento comercial en 1993 con el fin de aumentar la productividad y mejorar beneficios. En primer lugar, quisiera dar las gracias a todos por sus esfuerzos por mejorar nuestros resultados de este año. Me siento especialmente orgulloso de presentar este



Lotus SmartSuite 2

Destinado tanto a uso personal como profesional, este paquete cuenta con las posibilidades que el usuario avanzado exije y la simpleza que el inexperto necesita. Está compuesto por cinco potentes programas:

■ **Lotus 1·2·3 versión 4.** Está bastante lejos de aquellas antiguas entregas que corrían bajo DOS. Se pueden generar muchos tipos de gráficos estadísticos (como sectores, barras o 3D) con una sencillez pasmosa. Hay algunas herramientas muy importantes para la completa labor de estudio de una hoja de trabajo: análisis estadístico (con distribuciones de frecuencias, regresiones y manejo de matrices), de hipótesis y matemático. La aplicación puede tratar ficheros creados con las versiones 2 y 3 de este programa, Symphony y Excel. Está preparada para trabajar en red y cuenta con los denominados controladores Datalens, que sirven para utilizar tablas del tipo dBASE IV, IBM Database Manager, Informix, Paradox y SQL Server.

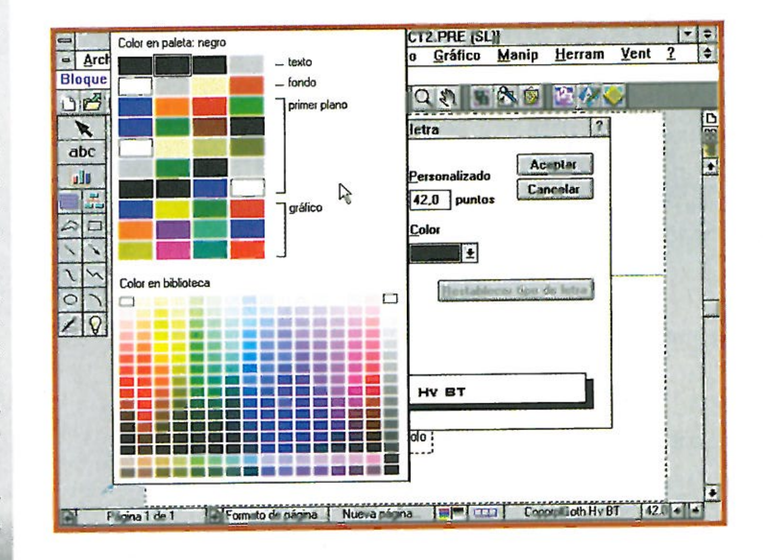
■ **Freelance Graphics 2.** Permite crear bloques de texto con distintas tipos de letra base (se incluye un disco de fuentes ATM); manejar dibujos vectoriales con las típicas opciones de agrupar/desagrupar elementos, importar y exportar en numeroso formatos de este tipo, como EPS y AI; crear diagramas; dibujar objetos como líneas, círculos o polígonos y crear gráficos estadísticos al igual que en la hoja de cálculo 1-2-3. Se puede ejecutar Freelance Graphics a través de una red de comunicaciones.

■ **Amipro versión 3.** Este completo procesador de textos cuenta con características tan relevantes como comparación de documentos, verificación gramatical (sólo en inglés), diccionario de sinónimos, interfaz de hasta nueve documentos al mismo tiempo e importación de archivos gráficos en el texto. Permite introducir topos en cualquier lugar o especificarlos como parte del estilo del párrafo. Posee un editor de ecuaciones matemáticas y científicas. En los textos se pueden incorporar campos de acción para realizar referencias cruzadas entre distintos documentos. Las tablas tienen bastante flexibilidad, puesto que pueden variar su tamaño y aspecto, así como incorporar dibujos en el interior. La importación y exportación de texto cuenta con un amplio número de formatos de almacenamiento (más de 25).

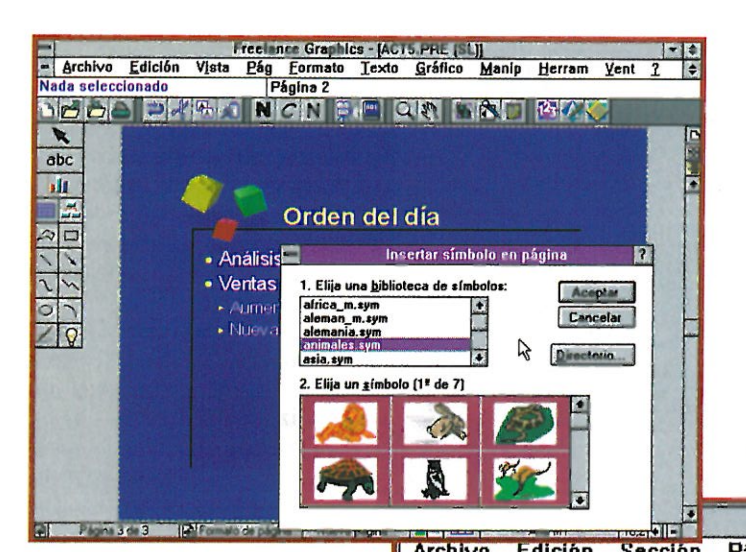
■ **Organizer 1.0.** El aspecto y presentación es similar al de una agenda que consta de una carpeta de anillas y unos separadores. La aplicación está formada por un dietario, con el cual podrá planificar todas sus citas y reuniones; el recordatorio, que se compone de una serie de hojas en las cuales se introducen datos de tareas a realizar con una fecha de inicio, una fecha final y un nivel de prioridad; la agenda, diseñada en base a una hoja patrón donde se introducirán los datos necesarios; la sección de notas, similar al típico cuaderno en el que se escribe y el accesorio Planning, elemento primordial a la hora de planificar proyectos. En aniversarios podrá registrar aquellos acontecimientos que se repiten en la misma fecha todos los años.

■ **Approach versión 2.** Es una potente aplicación de bases de

Su mayor virtud radica en la gran calidad de todas sus aplicaciones

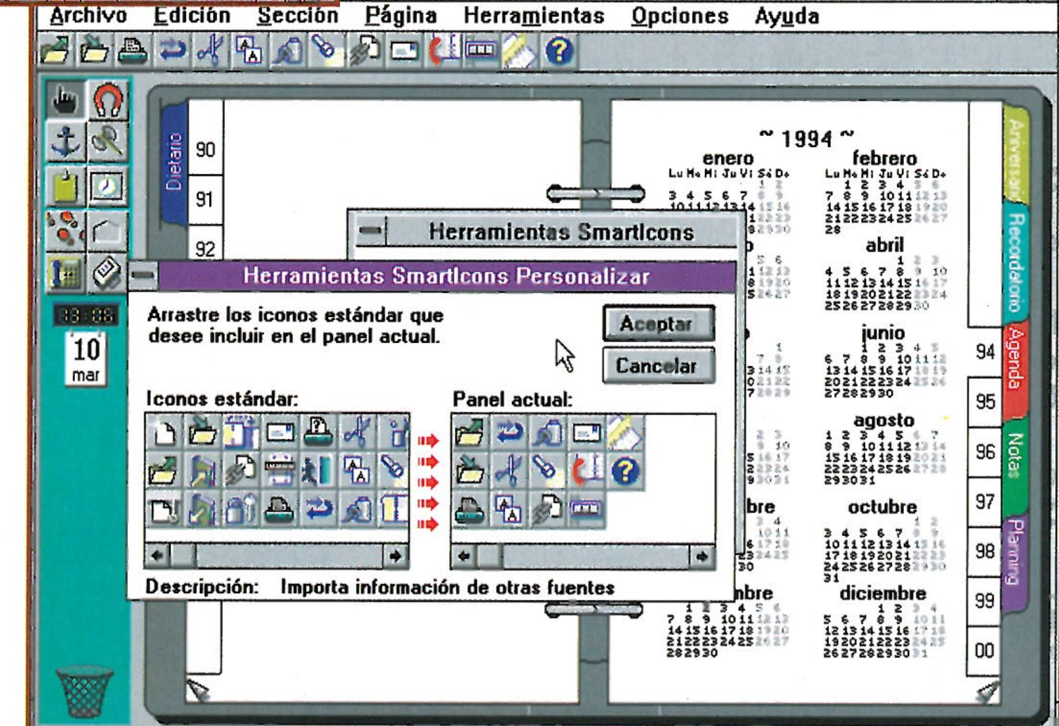


En la fotografía se puede observar un ejemplo del diseño de un dibujo con el programa Freelance Graphics. Es posible elegir un color de la paleta para aplicarlo al gráfico.



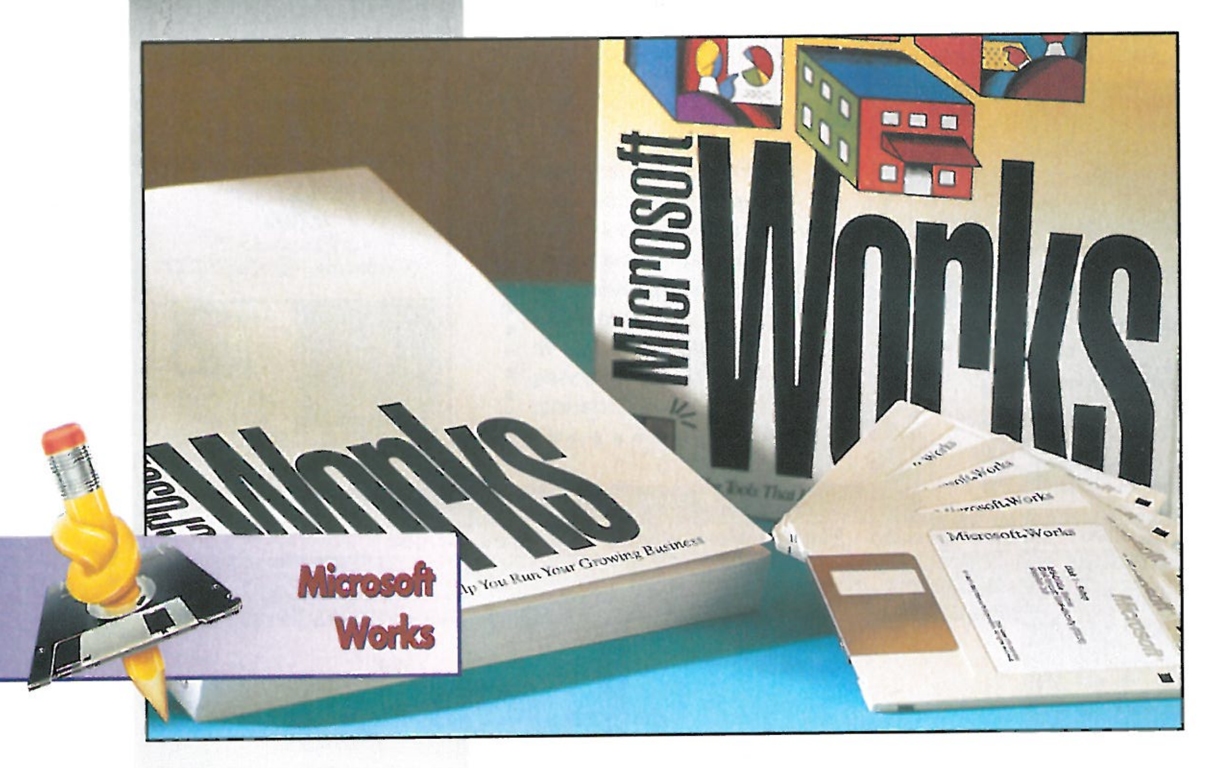
Freelance Graphics supone un accesorio indispensable a la hora de realizar trabajos de diseño. Está previsto de numerosas herramientas que le dotan de grandes posibilidades.





datos relacionales tan fácil de utilizar como el resto del paquete. Es posible trabajar con información procedente de diversos archivos de bases de datos, diseñar formularios, informes y otras presentaciones eficientes de gran atractivo. Puesto que se trata de un gestor de bases de datos relacionales, puede reunir datos procedentes de orígenes muy diferentes y utilizarlos sólo en un lugar. El programa incorpora los denominados archivos de vista además de los ficheros de bases de datos propiamente dichos. Los primeros almacenan los formularios, informes y etiquetas que diseñe para introducir, organizar y presentar información. Los segundos se encargan de almacenar los datos que presenta un archivo de vista. La aplicación puede leer y escribir diversos estándares: dBASE III+ y IV, Paradox 3.5, FoxPro 2.1, Oracle SQL, IBM DB2, Microsoft/Sybase SQL Server y aquellos programas que posean un controlador ODBC. Approach permite manejar formularios que muestran un sólo registro en una página con los detalles que desee. Por el contrario, cada uno de los informes puede presentar más de un registro en una página. Incorpora, además, cartas formulario (mezcla de texto escrito e información procedente de una base de datos) y etiquetas. El programa tiene dos modos distintos de funcionamiento. El modo diseño sirve para definir una base de datos, mientras que el modo registro se encarga de manejar esta información.

No existe diferencia alguna entre una agenda y Organizer. Con esta aplicación nunca llegará tarde a sus citas y reuniones más importantes.



Works de Microsoft es un paquete integrado que se encuentra disponible tanto para MS-DOS como para Windows. Incluye en el mismo producto un procesador de textos, una hoja de cálculo, una base de datos y una aplicación de comunicaciones.

La versión para Windows, una vez cargada, presenta una ventana general en la parte izquierda de la pantalla que ofrece las posibilidades de abrir un documento, elegir una plantilla preconfeccionada por el programa y usar la ayuda de un asistente que permite crear documentos personalizados (para lo que basta con responder a algunas preguntas), además de las instrucciones de cada uno de los citados botones. El resto de la pantalla expone una relación con los nombres de los ficheros de reciente creación y los comandos correspondientes para cargar los programas. Todos ellos presentan una barra de herramientas personalizables que ejecutan las diferentes funciones de edición, formato y archivo de los documentos que hayan sido creados.

Estos documentos pueden incorporar gráficos, esquemas y dibujos, que pueden ser importados o realizados y retocados con el programa Microsoft Draw, que también viene incluido en el paquete integrado. Muy útiles resultan tanto las funciones de utilizar una plantilla como los asistentes de estas. Gracias a las primeras, el usuario puede optar entre varios grupos de formatos predefinidos que, a su vez, integran diferentes categorías.

Los asistentes, por su parte, sirven de guía para el diseño personalizado de la plantilla que necesite. Ofrecen varias opciones tales como agenda, bases de datos, expedientes académicos, inventarios profesionales o membretes, entre otras. Una vez seleccionadas, sólo tendrá que ir eligiendo entre las opciones que presenta el asistente para adaptar la plantilla a sus necesidades.

Las Fichas Guía informan puntualmente de todos los pasos que se deben seguir. Esta documentación puede ser visualizada simultáneamente con el documento. El procesador de textos es similar a cualquiera de los que está disponible en el mercado en la actualidad y trabaje bajo Windows. Incluye numerosas fuentes, tamaños y estilos, así como los correspondientes comandos de edición, eso sí, todo en forma de botones personalizables.

La hoja de cálculo de Works 3.0 para Windows constituye una potente herramienta para llevar a cabo procesos contables, balances y planes financieros. Dispone de un total de 76 funciones diferentes como, por ejemplo, insertar fórmulas

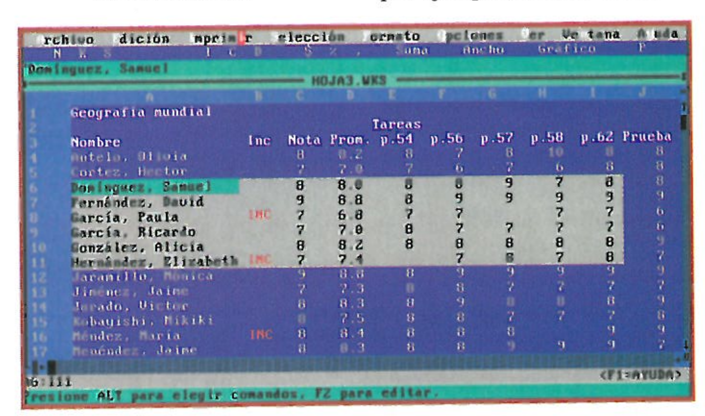
WORKS PARA DOS

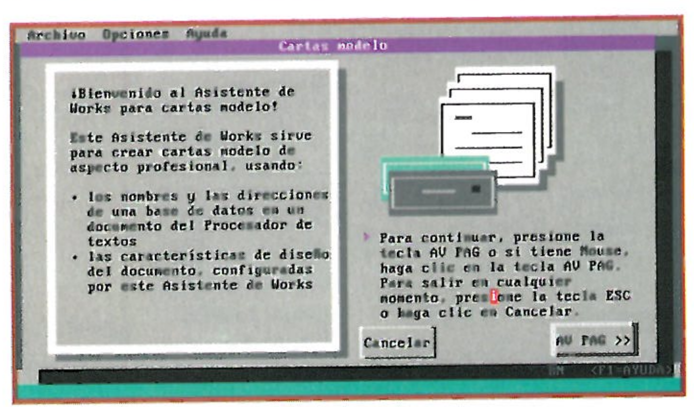
FABRICANTE
MICROSOFT IBERICA
PRECIO RECOMENDADO
19.964 Pts. + IVA
DISTRIBUIDOR
MICROSOFT IBERICA
Av. Colmenar Viejo 2. Tres Cantos.
28760 Madrid. Telf. (91) 804 00 00

MEMORIA
640 Kb
DISCO DURO
4,5
PROCESADOR
286



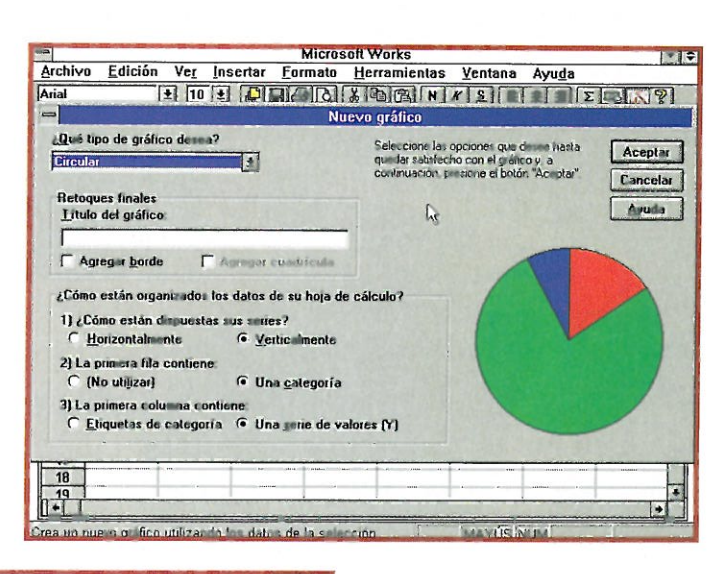
La elección entre Works para MS-DOS o Windows sólo depende del equipo y su configuración, ya que las prestaciones son similares.

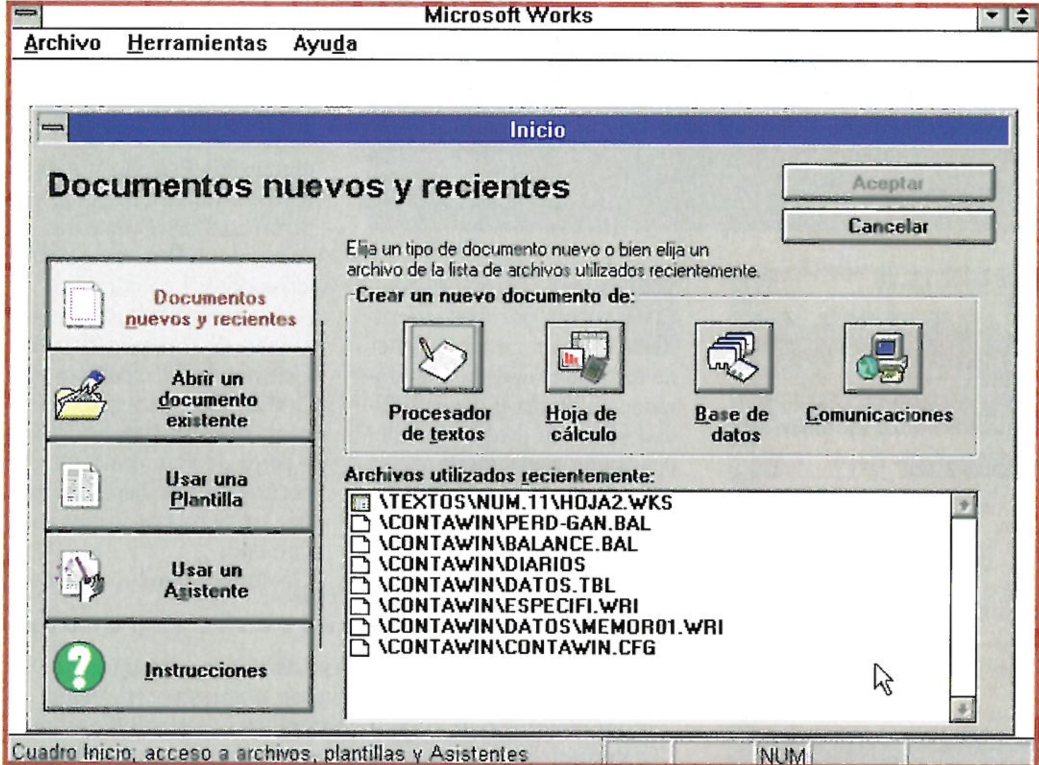


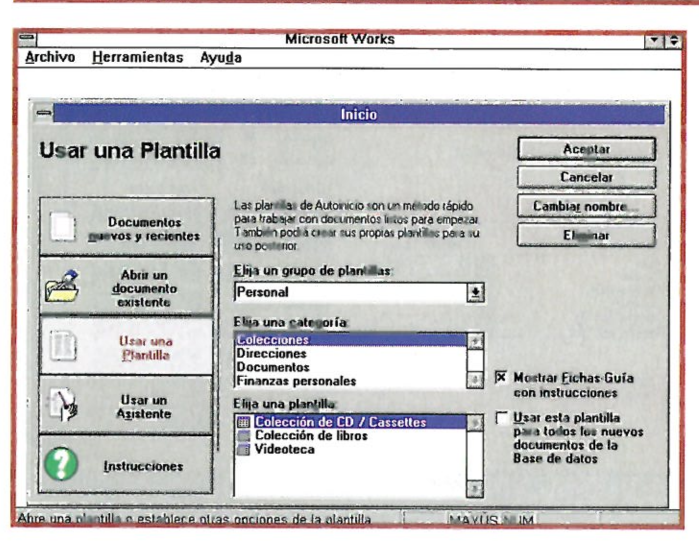




Ambos paquetes disponen de un variado banco de gráficos, incluso en tres dimensiones, que reflejan de forma esquemática la información que ha seleccionado previamente el usuario. Las imágenes pueden exportarse al procesador de textos.





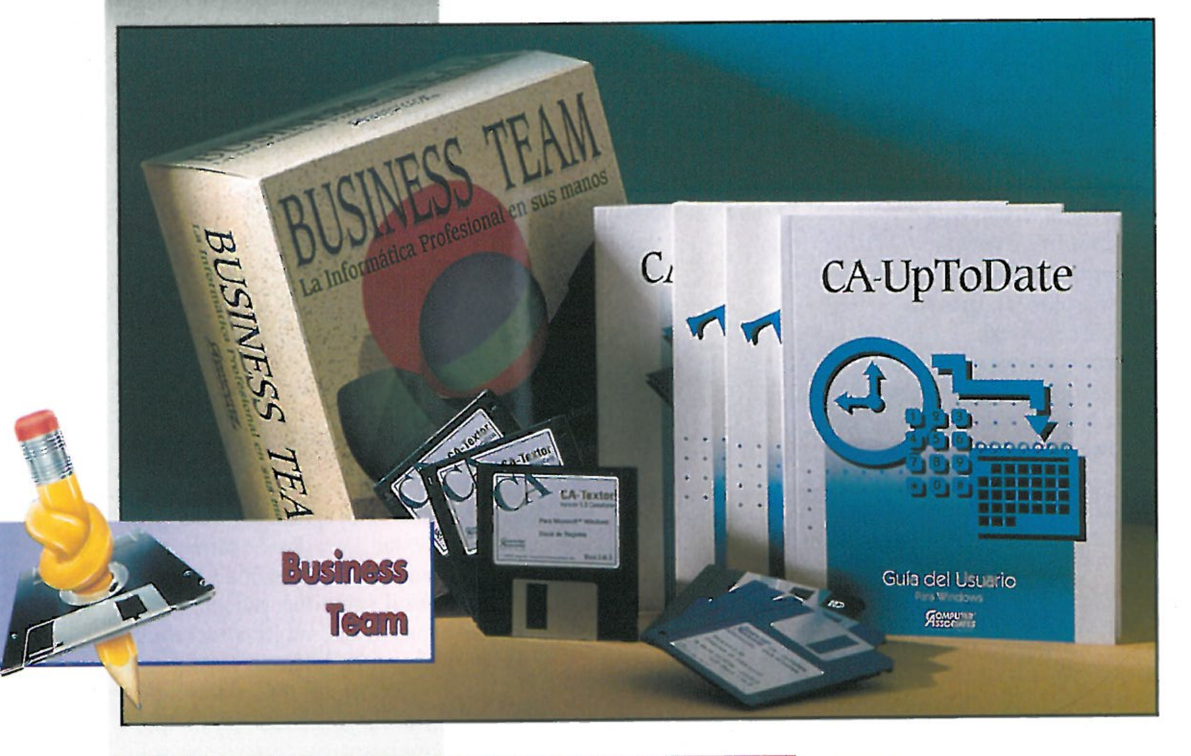


matemáticas para que sean ejecutadas por el programa. Tanto las imágenes sacadas de su banco de gráficos (incluso en 3D) como las tablas numéricas pueden ser trasladadas a documentos creados por el procesador de textos. Por último, con el programa de comunicaciones sólo hay que teclear en el cuadro de diálogo el número de teléfono que queremos que marque el módem y el servicio al que accedemos. Una vez guardado el archivo, el servicio aparece en el cuadro de diálogo cada vez que se marque su número. La aplicación puede contestar llamadas de forma automática y su función Conexión fácil simplifica mucho la operación de establecer una comunicación. Mientras el programa se encuentra trabajando, informa simultáneamente de todos los pasos, así como de las soluciones para cualquier problema que surja.

También para DOS

Microsoft también tiene disponible un paquete que trabaja bajo el sistema operativo creado por este fabricante: el MS-DOS. Se trata de la versión 3.0 de Works. Aunque soporta ratón, carece de las ventajas que Windows le otorga a su hermano mayor y demanda menos exigencias en lo que a equipo y configuración informática se refiere. Tan sólo son necesarios 640 Kb de memoria RAM frente a los 4 Mb que pide la versión para Windows y 4,5 Mb de espacio libre en disco duro, justo la mitad que la otra versión. Incluye, como es de suponer, un procesador de textos, una hoja de cálculo, una base de datos y una aplicación de comunicaciones.

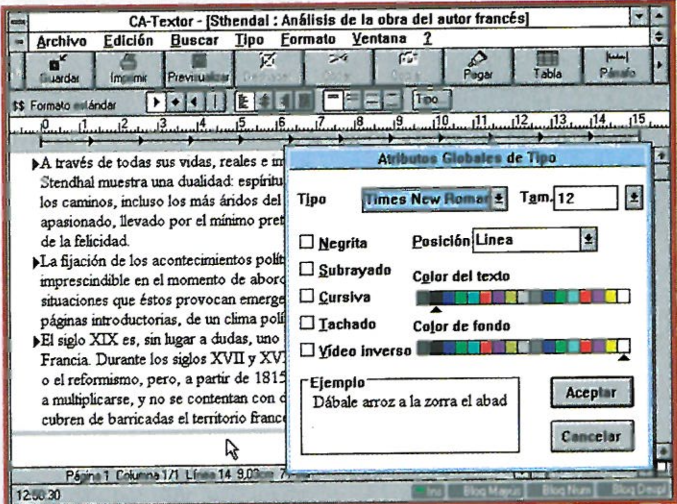
Ambos paquetes disponen de una función de ayuda que resolverá las dudas que puedan surgirle al usuario a la hora de utilizar cualquiera de los programas. En la versión Windows esa función está estructurada en forma de hipertexto.



En una base de datos es importante que la información se pueda introducir fácilmente y que el usuario pueda acceder a los datos con rapidez. CA-SuperDB se lo pone fácil. El programa permite establecer criterios de selección a la hora de buscar la información; algo muy útil si, por ejemplo, desea localizar a todos los clientes de un área geográfica determinada. El programa funciona con una serie de macros que facilitan cualquier cambio y le permite definir distintos tipos de campos, alfanuméricos, numéricos y fechas, entre otros.

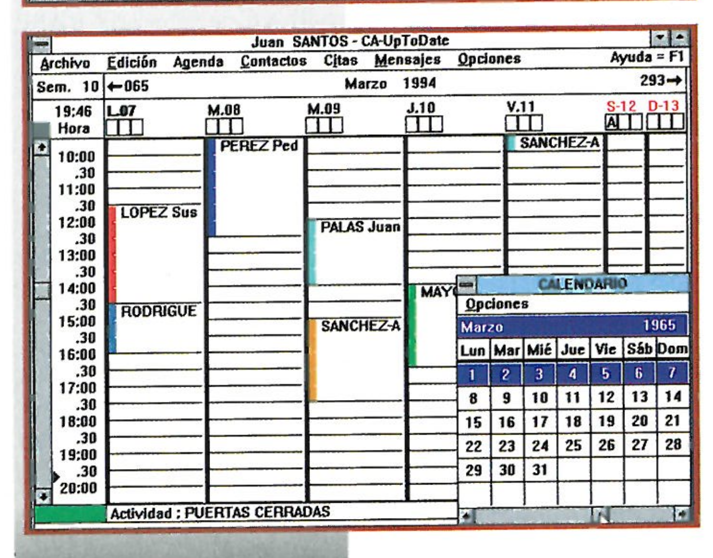
En caso de que su trabajo requiera realizar envíos de correo masivo, la base de datos le será muy útil. El icono Mailing le abre una hoja en blanco donde podrá escribir el contenido del documento. Para modificar la cabecera sólo tendrá que importar, por ejemplo, los campos nombre de clientes y dirección. Una vez que ha creado su base de datos, CA-SuperDB le permite crear estadísticas gráficas a partir de la información que contenga. Estos diagramas pueden ser de barras, de tartas o de otro tipo.

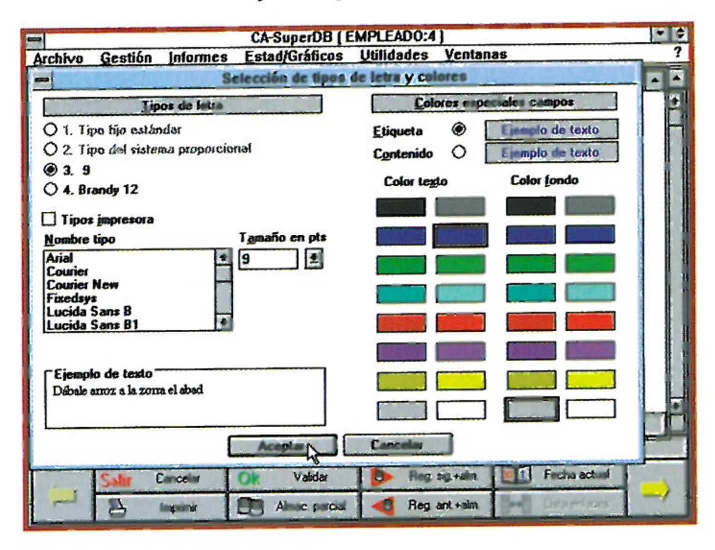
Cualquier campo, registro o

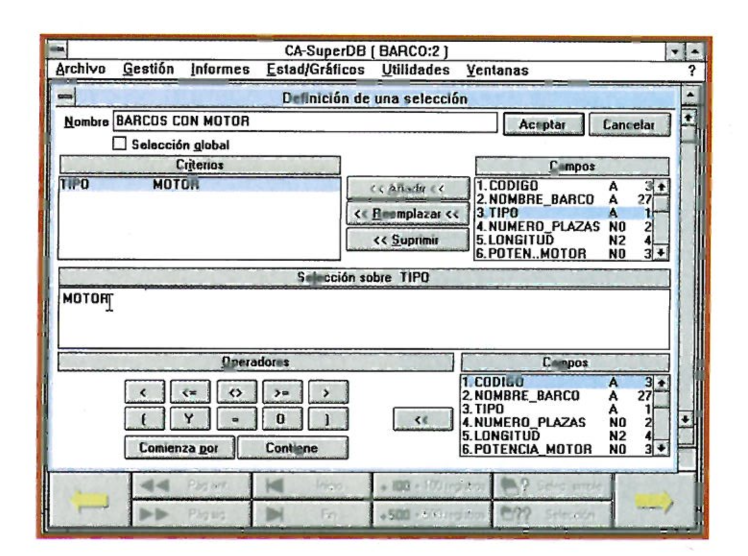


Business Team está compuesto por tres programas: un gestor de bases de datos, una agenda y un tratamiento de texto. Cada utilidad viene en disquetes independientes, de tal modo que no tiene que instalarlas todas obligatoriamente. Algo muy útil si ya cuenta, por ejemplo, con una base de datos en su PC.

La integración de una base de datos, una agenda electrónica y un tratamiento de textos en un mismo paquete agilizará su actividad diaria. La posibilidad de introducir color mejora la presentación de sus trabajos.







La base de datos le permite buscar datos según criterios predefinidos. Con ella podrá, por ejemplo, localizar a sus clientes por áreas geográficas.



gráfico de CA-SuperDB puede trasladarse al tratamiento de textos que incluye el paquete, CA-Textor. Este le permite acceder a un corrector, tanto para los documentos escritos en español como en inglés, o recurrir a un diccionario de sinónimos.

Si es usted de los que manejan gran cantidad de documentos, encontrará muy útil la manera de archivarlos del procesador de textos. Los escritos se graban en una biblioteca donde, junto al nombre del documento, puede establecer una pequeña reseña explicativa. Si trabaja con documentos muy extensos, el programa le ofrece la posibilidad de introducir marcas para localizar partes concretas del escrito.

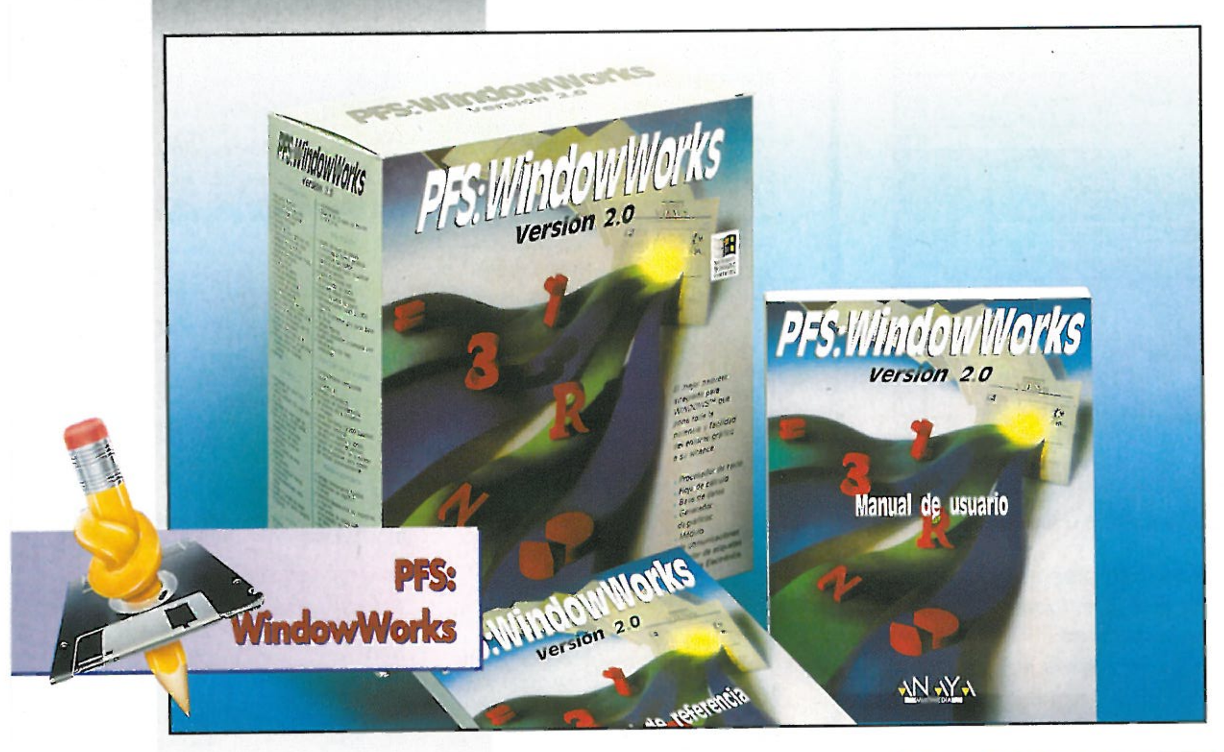
Otra de las ventajas de CA-Textor es su barra de herramientas, que puede configurar a su gusto. Gracias a sus diversos botones podrá realizar una gran variedad de operaciones en cuestión de segundos.

Business Team no sólo intenta facilitar su trabajo, también pretende que usted organice mejor su vida diaria. Por ello incluye un cómoda agenda donde podrá establecer sus citas más importantes, pudiendo añadir con la paleta de colores un tono que identifique cada uno de sus compromisos habituales. CA-Up To Date también permite fraccionar el tiempo del dietario a su gusto.

En caso de que esté conectado en red, la agenda le permite transmitir datos a los otros ordenadores y actualizar la información automáticamente para observar las modificaciones que hayan establecido otros usuarios.

CA-Up To Date incorpora una función de exportación que facilita que usted pueda intercambiar información entre la agenda y otros tratamientos de texto, hojas de cálculo y bases de datos.





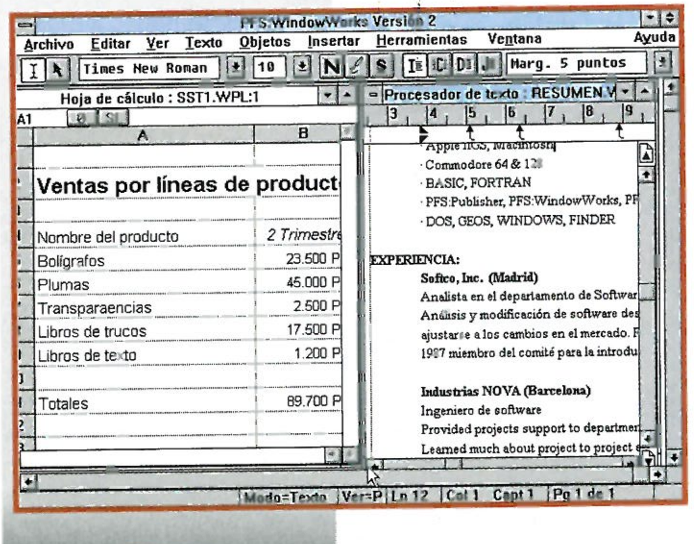
Anaya Multimedia ha sacado al mercado un producto que reúne siete programas en un solo paquete: procesador de texto, hoja de cálculo, base de datos, generador de gráficos, módulo de comunicaciones, gestor de etiquetas y agenda electrónica. Todo un récord. Ahora, si lo que anda buscando es un paquete que realice gráficos con colores, no cante victoria. Con PFS: WindowWorks sólo podrá trabajar en blanco y negro. El paquete se comercializa en dos discos y, para hacer su trabajo más rápido, le ofrece la posibilidad de seleccionar la opción Botones Rápidos: un grupo de iconos con los comandos más comunes que quedará flotando en la pantalla. En caso de que tenga dudas, puede consultar los dos manuales que le acompañan al producto o recurrir al botón de ayuda.

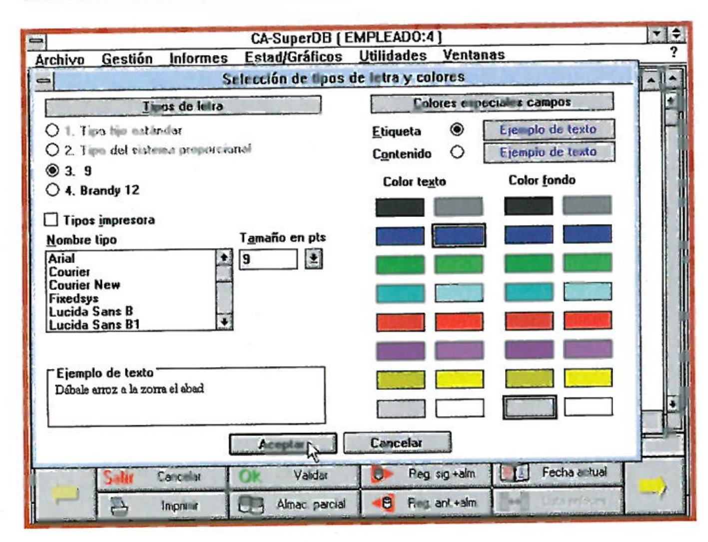
Si decide utilizar el procesador de textos, comprobará que se trata de una utilidad potente con la que podrá escribir cartas, informes y todo tipo de documentos. Su completa barra de herramientas permite recuperar lo borrado, ajustar el texto, dibujar líneas, óvalos y rectángulos, realizar notas a pie de página o activar el corrector ortográfico. Si quiere ilustrar sus documentos con imágenes, puede hacerlo transportándolas a través del portapapeles.

Si lo suyo es realizar envíos masivos de correo, podrá hacerlo volcando la información de la base de datos y limitándose a escribir el texto tipo. También podrá añadir a su texto los gráficos que haya creado a partir de los datos de la hoja de cálculo.

Esta le será muy útil para comparar, sumar o catalogar datos, escribir gastos, realizar una previsión de ventas o calcular intereses. Este módulo, compatible con Lotus 1•2•3, tiene capacidad para crear hojas de

Juan SANTOS - CA-UpToDate
Archivo Edición Agenda Contactos Citas Mensajes Opciones Ayuda = F1
Marzo 1994
LOPEZ Sus · PEREZ Ped · PALAS Juan · SANCHEZ-A · RODRIGUE
CALENDARIO · Marzo 1965
Actividad : PUERTAS CERRADAS





hasta 10.000 x 30.000 celdas. Integra más de 40 funciones matemáticas, diversos tipos de letra y le permite alinear y justificar su documento.

El generador de diagramas muestra de forma gráfica los datos numéricos de la hoja de cálculo. El usuario puede diseñar nueve tipos distintos de gráficos, incluyendo los de barras y de tartas, que podrá modificar a su gusto.

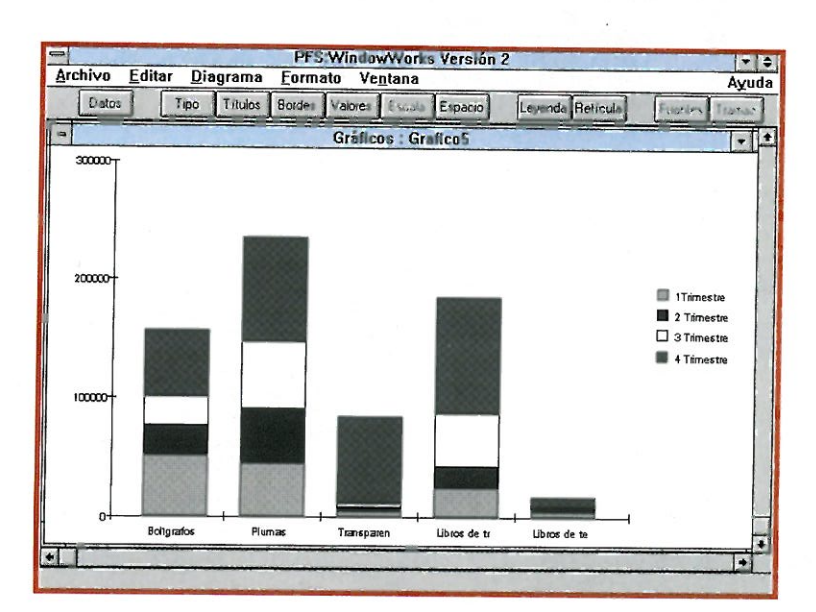
Con el gestor de etiquetas usted podrá trabajar sobre una plantilla o confeccionar una etiqueta nueva. Si desea ver el resultado final, antes imprimirla puede activar la orden Vista Preliminar. En caso de que haya modificado el formato de la etiqueta o del sobre, puede guardar esa configuración.

La base de datos le permite ordenar tarjetas, recolocarlas y filtrar la información de los registros, de tal modo que no aparezcan ciertos datos cuando no le interese. Por mucha información que maneje, es difícil que llegue a agotar todas sus posibilidades, ya que puede almacenar hasta 32.000 registros. Si su trabajo le obliga a realizar envíos de correo masivo, puede aprovechar los campos de la base de datos o de la agenda electrónica y volcarlos en el gestor de etiquetas.

La agenda le servirá para ordenar sus contactos personales. La información que contiene puede exportarla al tratamiento de textos, al generador de etiquetas o a la base de datos.

Por último, WindowWorks tiene una utilidad de comunicaciones por módem que le permitirá conectarse con otros PC a través del teléfono. Compatible con los comandos AT, utiliza los módulos de transferencia ASCII, Xmodem e Ymodem, pero no maneja el Zmódem, el más rápido y fiable.





PFS: WindowWorks ofrece una gran interacción entre las diferentes utilidades que incluye. Cualquier cambio que realice en cualquiera de sus módulos se reflejará de forma automática en los demás. Su mayor inconveniente es que no le permite incorporar color a sus documentos.

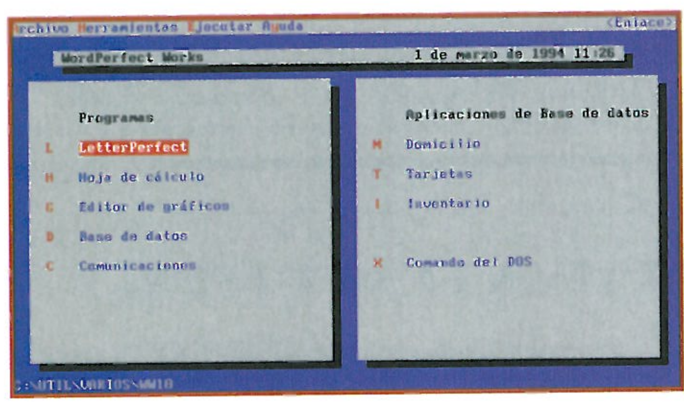
WordPerfect Works 1.0



Esta utilidad sólo trabaja bajo DOS, pero es muy potente y versátil

Este paquete se va a hacer indispensable en entornos ofimáticos y domésticos. Las aplicaciones incluidas en WordPerfect Works 1.0 funcionan en casi cualquier PC, puesto que lo único que hace falta es una versión 3.0 o superior del MS-DOS, 4 Mb de espacio en el disco duro y 400 Kb de memoria convencional libre. No requiere Windows puesto que funciona bajo DOS. Al entrar en el programa, se observa un menú principal llamado Enlace, que posee una barra de opciones y una serie de botones para acceder directamente a las aplicaciones que componen este producto:

■ **Letter Perfect**. Es un procesador de textos, muy similar al Word Perfect 5.1. Su manejo es sencillo e incluye una barra de opciones en la parte superior que se activa al pulsar la tecla Alt. Los archivos creados en la versión 5.0 y 5.1 de Word Perfect pueden ser importados sin ningún tipo de problemas. La situación de las teclas que realizan funciones es la misma que la del citado procesador. Cuenta con las posibilidades habituales como mover, copiar y borrar bloques de texto; mostrar y ocultar los códigos internos del documento; y manejo mediante ratón. Para que usted compruebe el aspecto que va tomando su trabajo, cuenta con un previsualizador.



En la imagen se puede ver la plantilla de teclas que tiene la utilidad Letter Perfect, muy similar al conocido procesador de textos WordPerfect.

En el menú de impresión, hay una opción de fax que le será de gran utilidad si dispone de un sistema fax compatible con FaxBios. Para manejarlo, basta con escribir un texto desde Letter Perfect e imprimirlo utilizando el fax, en lugar de la impresora. Está preparado para revisar la ortografía en los documentos y se incluye un diccionario de sinónimos.

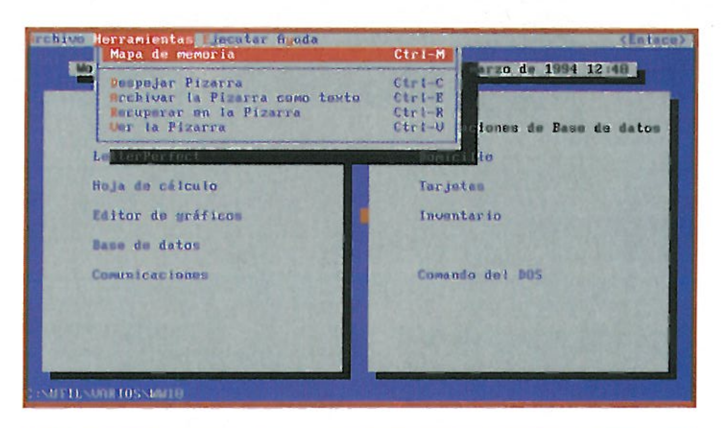
■ **Hoja de cálculo**. Con esta aplicación puede crear hojas de trabajo capaces de calcular desde simples presupuestos hasta planes de pago o préstamos. El manejo es el habitual en un programa de este tipo. Al igual que Letter Perfect, en la zona superior de la pantalla tiene una barra de menú que le permitirá acceder a las distintas herramientas incluidas en la hoja de cálculo. Se incluyen varios tipos de casillas: las que albergan números, cadenas de texto, direcciones o nombres de celdas y las fórmulas. Posee una vista previa al igual que Letter Perfect. Los archivos generados en esta aplicación, pueden ser recuperados desde PlanPerfect 5.1 sin necesidad de conversión. Así mismo, es posible exportar las hojas de trabajo a textos ASCII para DOS, documentos para Word Perfect 5.1 y Lotus 1•2•3 versión 2.01. La función de creación de diagramas que incorpora esta aplicación cuenta con siete tipos de gráficos distintos.

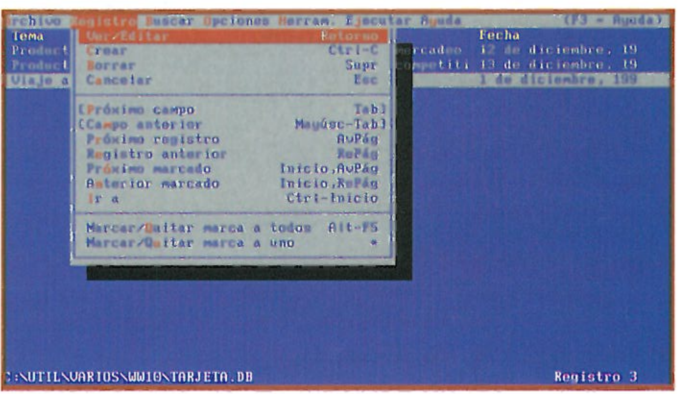
■ **Editor de gráficos**. Es una aplicación muy básica y fácil de manejar. Por ser una utilidad destinada al diseño, los gráficos generados son vectoriales

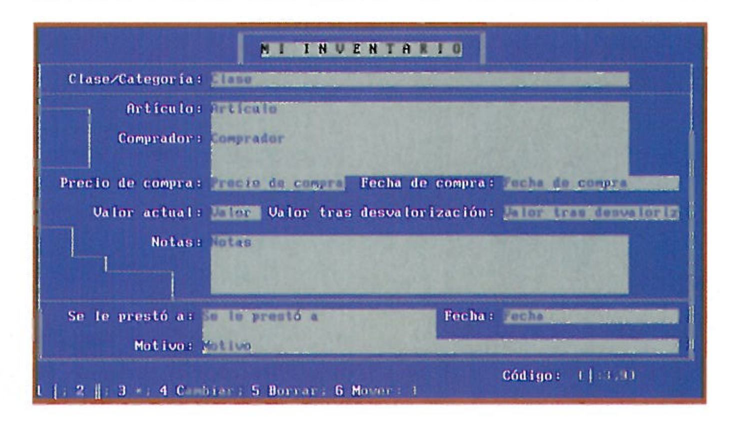


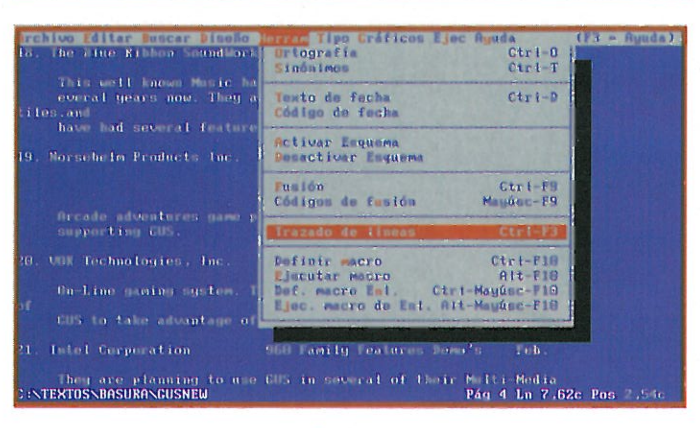
(compuestos a base de puntos y líneas que se pueden modificar). Esto es una gran ventaja, puesto que se pueden escalar y rotar dibujos sin que pierdan calidad. También se agrupan y desagrupan los componentes de las figuras creadas, pudiendo colocar unas encima de otras para realizar tareas algo más complejas y de mayor creatividad. Una limitación de este programa de diseño, es que no es posible utilizar formatos gráficos como PCX, GIF y TIF. Sólamente se pueden manejar archivos del tipo .WPG (Word Perfect Graphics).

■ **Base de datos**. Funciona bajo un aspecto similar a las aplicaciones incluidas en el paquete, es decir, con una barra de menú en la zona superior. Los registros definidos en este programa pueden alcanzar un máximo de cien campos. Usted puede definir la presentación de la ficha base para una introducir y visualizar registros de forma personalizada. El programa permite representar en pantalla un listado de todos las informaciones existentes en una base de datos. La búsqueda de registros se realiza de una forma muy cómoda: se escriben los caracteres iniciales del campo que quiera encontrar y el cursor accederá al registro pedido.









Pese a que no tiene un aspecto tan agradable como los programas para Windows, WordPerfect Works es una buena herramienta.

A pesar de que el paquete cuenta con una base de datos, desde el menú principal y otras partes del programa se puede acceder a la pantalla de Inventario.

La aplicación permite generar informes recogiendo la información de una base de datos. Desde el programa podrá importar archivos de la base de datos de este producto. Si es poseedor de un módem, con este programa tiene la posibilidad de marcar cualquier número contenido en la base de datos.

■ **Comunicaciones**. Esta aplicación le facilitará las tareas con el módem. Mediante este programa podrá conectarse con otros usuarios que posean tarjeta módem y con bases de datos BBS. El programa cuenta con un fichero de configuración que contiene información sobre distintos tipos de módem. Soportan distintos protocolos de comunicación y se reconocen las siguientes emulaciones: TTY, ANSI, ANSI-BBS, IBM-3101, VT-52, VT-100 y VT-102. Tiene una base de datos telefónica, en la cual usted puede añadir los registros que desee, y acceder a ellos con una simple pulsación en el teclado.

SUPER PC

Interfaz de Usuario

El nuevo producto hardware/software DigiFAX para UNIX de DigiBoard dispone de un nuevo interfaz gráfico de usuario (GUI) basado en el Motif, lo que mejora de forma considerable la facilidad de manejo.
DigiFAX permite que un número ilimitado de usuarios realicen envíos de fax de forma simultánea a uno o varios destinatarios desde las aplicaciones en uso. Además, estas tareas se realizan mientras los usuarios siguen trabajando en otras aplicaciones. Su precio es de 60.500 pesetas con software para una línea, y de 99.500 pesetas para el multilínea. Los programas soportan aplicaciones que trabajen bajo UNIX. Entre sus características más destacadas figuran el redireccionamiento automático de los faxes enviados, programación de correo retardado, generación automática de la página de portada, remarcar y notificar al usuario información sobre el estado del fax, así como un registro de las serie Clase 2. Son ejecutables sobre SCO UNIX, SCO XENIX, SCO Open Desktop, Novell SVR4.2 UnixWare y USL SVR4.





Nuevo centro Toshiba

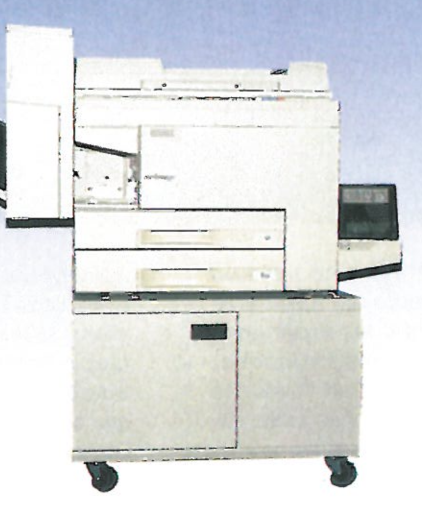
Tras el establecimiento de los Toshiba Business Center (TBC) en las ciudades de Barcelona, Valencia y Sevilla, la División Informática de la multinacional japonesa ha inaugurado en nuestro país, concretamente en Madrid, un nuevo centro para la distribución de productos y soluciones informáticas a grandes cuentas con redes de ventas y distribución que necesiten tanto equipos portátiles como herramientas para mecanizar la comercialización de sus productos.
No obstante, los TBC también dirigen su estrategia de venta hacia profesionales liberales y particulares. Según los responsables del nuevo centro de Madrid, que se encuentra en la calle Serrano 149, su finalidad principal radica en proporcionar a sus clientes la mejor solución posible en informática dentro de la gama de productos Toshiba, así como planteamientos específicos de conectividad y comunicaciones mediante la tecnología PCMCIA.

Packard-Bell crece en Europa

La compañía norteamericana fabricante de ordenadores Packard Bell instalará una nueva factoría en la localidad de Angers, en Francia, a lo largo de este mismo año. El objetivo con el que nace esta fábrica es el de atender de forma más eficaz y rápida la creciente demanda europea, así como como cubrir las necesidades que ha generado el acuerdo que se firmó con el Grupo Bull el 21 de julio del pasado año, por el cual Packard-Bell se compromete a atender las demandas informáticas de la citada empresa.
Esta compañía ya dispone desde 1991 de una fábrica en Wijchen (Holanda). Con la apertura de este segundo centro productor en el Viejo Continente, Packard-Bell ofrecerá trabajo a un total de 150 personas, plantilla que se irá incrementando durante los próximos tres años hasta alcanzar la cifra de 420 operarios.

Las mejores copiadoras

El grupo Gestetner ha conseguido, por tercer año consecutivo, el premio Buyer Laboratory a la mejor copiadora de los segmentos medio y alto, que otorga la consultora norteamericana del mismo nombre. Gestetner 2533ZD y Gestetner 2580ZDF fueron las máquinas que mejor se comportaron en los test de prueba que contemplan aspectos tales como calidad de copiado, economía, fiabilidad y facilidad de manejo durante cinco meses de uso, periodo durante el cual efectuaron 300.000 copias con el primer modelo y 650.000 copias con el segundo, que incluye 500 códigos de acceso al usuario, así como la posibilidad de modificar los parámetros de copiado y la capacidad de papel, que es superior a las 5.000 hojas.





Portátil y de sobremesa

Docking Station, DeskMate es una novedosa unidad de expansión con la que Texas Instruments incrementa su familia de unidades portátiles TravelMate 4000. Su aspecto es muy similar al de una CPU de sobremesa con la única particularidad de que cuenta con una ranura diseñada para introducir el ordenador portátil, que queda conectado automáticamente. De esta forma pasa a convertirse en un sólo cuerpo compacto que conjunta las prestaciones del portátil: el procesador, el disco duro y la memoria RAM; además de las posibilidades que ofrece la Intelligent DocKing Station: teclado expandido, paralelo y serie, monitor externo, ranuras PCMCIA para tarjetas (seis slots) y múltiples disqueteras (hasta cuatro). Incluye también monitor VGA, ratón PS/2, RJ-11 para líneas de teléfono y un puerto para juegos.



Ordenador modular Epson

Epson Ibérica ha iniciado la comercialización del ordenador ActionDesk 4000 compacto de bajo coste y modular de sobremesa, con arquitectura de bus local integrada en placa base de vídeo y disco duro. Los nuevos equipos se presentan bajo dos configuraciones basadas en los procesadores 486DX/33 y 486DX2/50, además de zócalo ZIF, que permite, mediante la sustitución de la CPU, ser ampliado por los Overdrive de Intel y multiplicar por dos la velocidad de trabajo. Incluye de serie 4 Mb de memoria RAM ampliables mediante módulos SIMM hasta 64 Mb, 8 Kb de memoria caché en la CPU, ampliables hasta 256 Kb, interfaces paralelos bidireccionales, dos puertos serie y ratón, además de los controladores de disco flexible, disco duro de bus IDE y de vídeo.
La configuración estándar de vídeo cuenta con 1 Mb de RAM ampliable a dos, y permite visualizar resoluciones de 640 x 480 y 800 x 600 pixel con 64.000 colores; 1024 x 768 pixel con 256 colores (64.000 con 2 Mb de RAM) y 1280x1024 pixel con 16 colores (256 colores con 2 Mb).





Software para escanear

Wordlinx, el nuevo software de OCR, permite a los ligeros escáneres Suvil trabajar directamente sobre procesadores de textos. Este paquete informático incluye además el programa PhotoMagic (en lugar de Picture Publisher, también de la compañía Micrografx) muy útil para ser utilizado en procesos de retoque fotográfico, y que permite crear archivos comprimidos JPEG para los usuarios que trabajen con bases de datos con imágenes y que tengan la necesidad de ahorrar el máximo espacio en disco duro.
Opcionalmente, los amantes y profesionales de la autoedición pueden disponer también del programa PagePlus. Incorpora las herramientas necesarias para desarrollar la composición de todo tipo de publicaciones, ya sean revistas, diarios u hojas difusoras. Su precio es de 9.960 pesetas más IVA y puede ser utilizado indistintamente por escáneres de mano como de sobremesa.

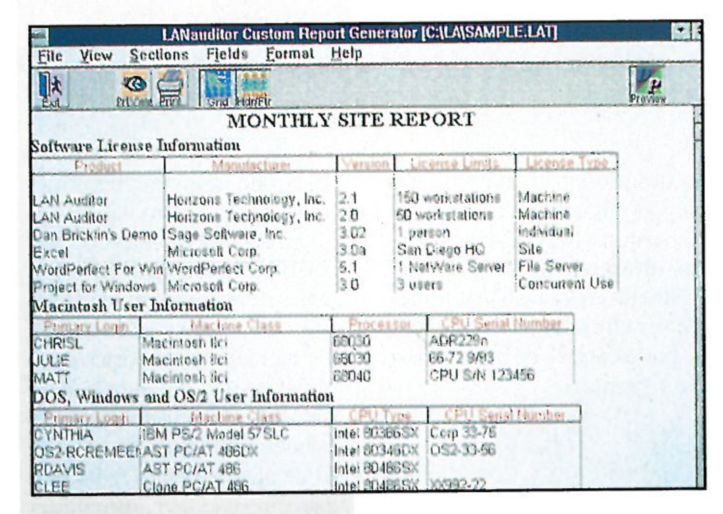


INOVA 94 en París

El tradicional encuentro sobre Redes de Innovación al Servicio de la Empresa tendrá lugar en París entre los días 7 y 9 del próximo mes de junio. Este foro reunirá, como viene siendo habitual en los últimos años, a los responsables de innovación, valorización, diversificación e investigación y desarrollo de las empresas más importantes dentro del sector. La prospectiva, tendencias y el despertar tecnológico, las estrategias de innovación, de alianza y de cooperación, la prática, los métodos y los costes de la transferencia de tecnología y sus actores serán temas tratados minuciosamente.
El encuentro INOVA'94 está patrocinado por varios ministerios franceses, entre los que destacan el de Industria y el de Correos y Telecomunicaciones. También participan en la esponsorización el Ministerio de Comercio Exterior, el Ministerio de Enseñanza Superior y de Investigación. A nivel internacional cuenta con el apoyo de Martin Bangemann, vicepresidente de la Comisión de Comunidades Europeas.

Auditorías para Novell

Economic Data S.L. ha iniciado la comercialización de la versión 3.2 de su conocida auditoría de actividades en redes Novell, LAN TRAIL de Horizons Technology, INC, que permite al administrador de redes realizar un seguimiento muy amplio y detallado de todas las transacciones que se producen durante las sesiones de comunicaciones. Por su parte, el informe de accesos permitirá al supervisor disponer de algunos datos tan necesarios como, por ejemplo, los tiempos de entrada, salida o conexión, de cada uno de los usuarios de la red en cuestión, así como la información relativa a los cambios de configuración, de derechos, passwords y otros.
Además suministrará datos al administrador sobre todos aquellos ficheros utilizados (ya sea en redes, en modo local o disqueteras), y con el tipo de operación realizada (como, por ejemplo, lectura, escritura o borrado). El software de Horizons Technology también resulta de máxima utilidad a la hora de detectar fallos o virus perjudiciales para la red, con lo que se consigue aumentar de un modo bastante significativo la seguridad del sistema.


LANauditor Custom Report Generator [C:\LA\SAMPLE.LAT]

File View Sections Fields Format Help

MONTHLY SITE REPORT

Software License Information

Product	Manufacturer	Version	License Limits	License Type
LAN Auditor	Horizons Technology, Inc.	2.1	150 workstations	Machine
LAN Auditor	Horizons Technology, Inc.	2.0	50 workstations	Machine
Dan Bricklin's Demo I	Sage Software, Inc.	3.02	1 person	individual
Excel	Microsoft Corp.	3.0a	San Diego HQ	Site
WordPerfect For Win	WordPerfect Corp.	5.1	1 NetWare Server	File Server
Project for Windows	Microsoft Corp.	3.0	3 users	Concurrent Use

Macintosh User Information

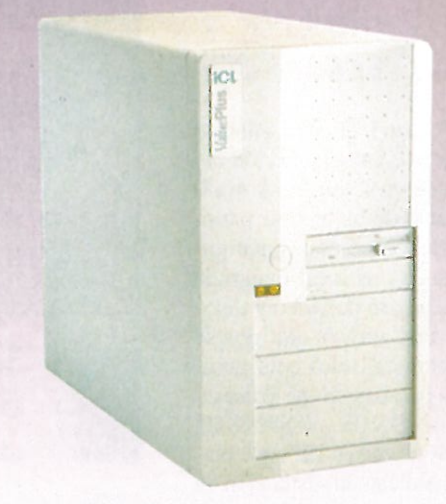
Primary Login	Machine Class	Processor	CPU Serial Number
CHRISL	Macintosh IIci	68030	ADR229n
JULIE	Macintosh IIci	68030	66-72 9/93
MATT	Macintosh IIci	68040	CPU S/N 123456

DOS, Windows and OS/2 User Information

Primary Login	Machine Class	CPU Type	CPU Serial Number
CYNTHIA	IBM PS/2 Model 57SLC	Intel 80386SX	Corp 33-75
OS2-RCREMEE	AST PC/AT 486DX	Intel 80346DX	OS2-33-56
RDAVIS	AST PC/AT 486	Intel 80486SX	
CLEE	Clone PC/AT 486	Intel 80486SX	XX992-22

Minitorres versátiles

La compañía ICL España, perteneciente a la multinacional de Sistemas de Información y Sistemas Abiertos, ha anunciado la disponibilidad comercial de la minitorre ValuePlus MD de ICL, una gama de ordenadores personales basados en procesadores 486 de sobremesa y diseñados de cara a la máxima configurabilidad y capacidad de expansión. Dispone de espacio para varios dispositivos de almacenamiento distintos, pero gracias a su diseño compacto y vertical ocupa un mínimo espacio. La familia incluye tres modelos, que funcionan a 33, 50 y 66 MHz respectivamente, con una memoria caché de 128 Kb, ampliable a 256 Kb. La RAM parte de los 4 Mb que pueden extenderse hasta los 256 Kb mediante módulos SIMM. Respecto a los discos duros, se ofrecen opciones de 120, 170, 245 y 525 Mb. Todos los modelos disponen de cinco ranuras de expansión largas libres (tres ISA y dos bus local VESA), y siete compartimentos para instalar dispositivos de almacenamiento. Así pueden dar cabida, por ejemplo, a dos discos duros, dos disqueteras, un CD-ROM y un dispositivo de cinta.



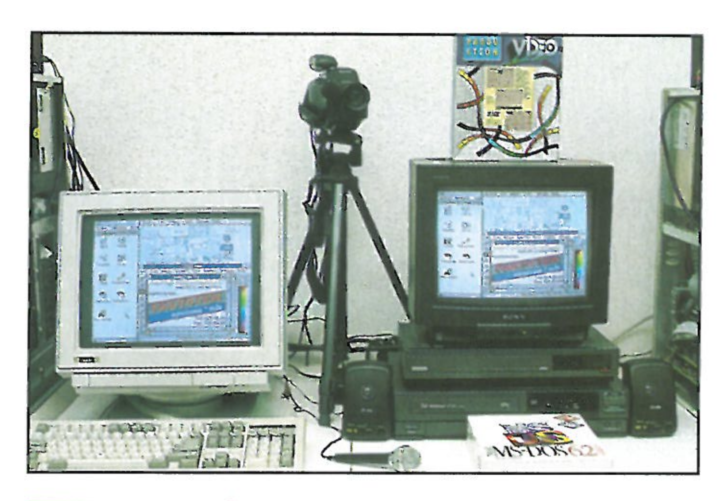
Multicomp distribuirá Time-Wand

La empresa Businness Consultancy ha adjudicado a TimeWand la distribución para España y Portugal de los pequeños equipos lectores de barras e interfaz de comunicaciones Multicom. El acuerdo establece también una política de precios más competitivos y señala como ejemplo el modelo TimeWand I con 16 Kb de memoria interna (capaz de almacenar hasta 2.000 lecturas con control horario de grabación) por un precio de venta al público de 45.000 pesetas.

Tarjetas PCMCIA de Kortex

Computer 2000, que desde el pasado mes de diciembre distribuye las nuevas tarjetas para bus PCMCIA de la firma Kortex Internacional, ha puesto a disposición del usuario dos formatos miniaturizados que corresponden a las velocidades 2.400 bps y 14.400 bps. Tienen un tamaño similar al de una tarjeta de crédito, es posible instalarlos en cuestión de segundos, aunque poseen las prestaciones de un gran módem. Ambos dispositivos se entregan con los programas de comunicaciones para la gestión del módem y del fax bajo entorno Windows (KX COM WIN y WIN FAX LITE). Estas nuevas tarjetas incluyen, además, las funciones de corrección de errores, compresión de datos y optimización de la transparencia de ficheros en función de la calidad de la línea. Los precios de venta al público son de 73.000 pesetas para la normal y de 102.000 pesetas para la rápida.





Edición gráfica doméstica

La firma Fast System acaba de presentar un nuevo sistema integrado con el nombre de Vídeo Edición Doméstica que es capaz de convertir cualquier PC en una auténtica estación multimedia de edición, maquetación e incluso grabación de vídeo imagen por imagen. Aunque el sistema no es nuevo, porque en la pasada edición del SIMO ya se presentó la versión en 16 bits, ahora permite trabajar con 24 bits. Se trata de un conjunto de dispositivos que integran todas las herramientas necesarias para el deleite del aficionado o incluso del profesional del vídeo, ya que permite ser utilizado como capturador de vídeo o secuencias completas incluso con sonido en calidad estéreo y, además, dispone de salida simultánea en vídeo sin el más mínimo parpadeo. También ofrece las ventajas que supone disponer de opciones como el módulo de Genlock y Cromakey, Overlay y compresor de formatos JPEG y MJPEG en tiempo real y 24 bits.
Entre sus potentes herramientas hay que destacar su sistema editor de vídeo imagen por imagen y su posibilidad de grabar en magnetoscopios normales o especiales con entradas de serie o Lan–c. Los precios de Vídeo Edición Doméstica oscilan entre las 99.995 pesetas más IVA del sistema para 16 bits y las 149.995 pesetas más IVA que cuesta el de 24 bits.

Nueva versión de Charisma

Pensada especialmente para realizar presentaciones comerciales, la versión 4.0 del conocido programa Charisma para el entorno Windows ha sido completamente rediseñada de modo que pueda ofrecer a los usuarios capacidades multimedia, gráficos en tres dimensiones conducidos visualmente, tablas y amplias herramientas de ilustración.



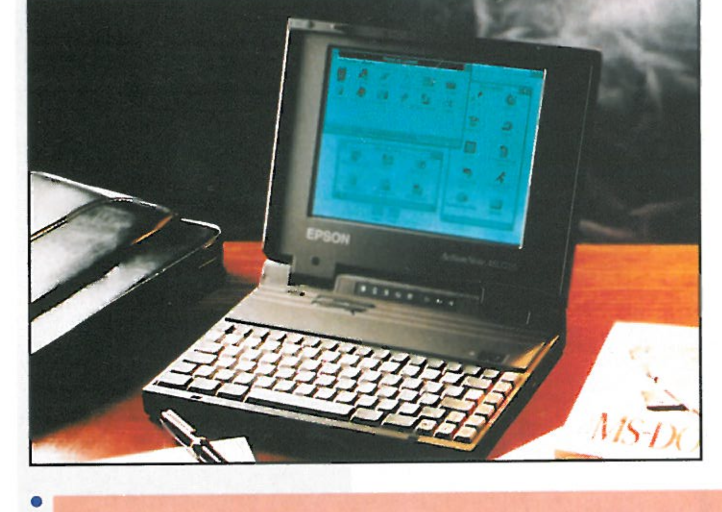
El paquete fabricado por la firma Micrografx permite incorporar directamente en las presentaciones elementos de vídeo, sonido y animación con la calidad que les caracteriza (no hay que olvidar que esta compañía fue la inventora de los



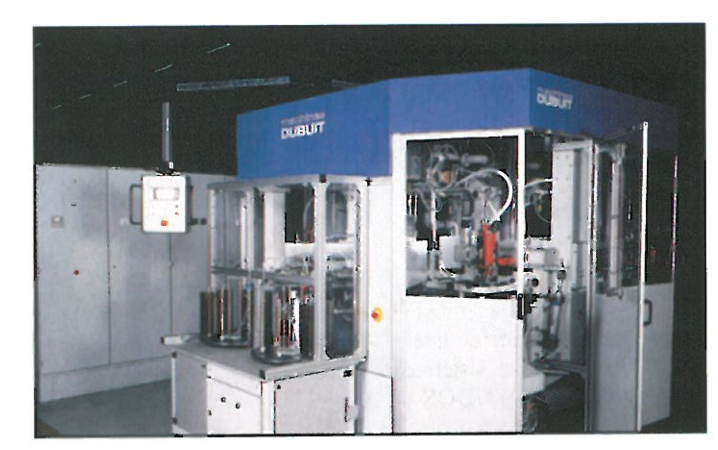
gráficos para ordenadores personales). El equipo mínimo para utilizar esta herramienta es un PC 486/33, 8 Mb de RAM, aunque se recomiendan 16 Mb, 12 Mb libres en disco duro y Windows 3.1.
Charisma 4.0, que ya está disponible en el mercado, puede actualizar versiones anteriores por 19.900 pesetas. El paquete completo tiene un precio recomendado de 59.900, pero si el comprador posee cualquier otro programa de la firma fabricante puede adquirirlo por 29.900 pesetas. Ninguna de las cantidades citadas anteriormente incluyen IVA.

Notebooks de Epson

Los nuevos ActionNote 4SLC/33 basados en la CPU 486SLC/33 fabricados por la firma Epson ha sido presentado como una gama de notebooks de altas prestaciones que incorporan funciones de ahorro de energía (SL). Incluyen de serie 2Mb de memoria RAM que puede ser ampliada hasta 8Mb, 1 Kb de memoria caché, interfaz paralelo con características de bidireccionalidad, dos puertos serie y ratón.



Los nuevos equipos disponen además de controladores de disco flexible y sistema de vídeo. También vienen equipados con un slot que permite incorporar tarjetas con servicio fax/módem.
Los ActionNote 4SLC/33 montan pantalla cuadrada de cristal líquido (LCD) con un formato de 7,5 por 7,5 pulgadas con resolución VGA que permiten visualizar simultáneamente hasta un total de 32 tonos de grises. Estos pequeños pero útiles ordenadores, cuyas dimensiones son de 280 x 225 x 42 milímetros y pesan 2,5 kilos, comenzarán a suministrarse bajo dos configuraciones de disco duro: 80 y 120 Mb.



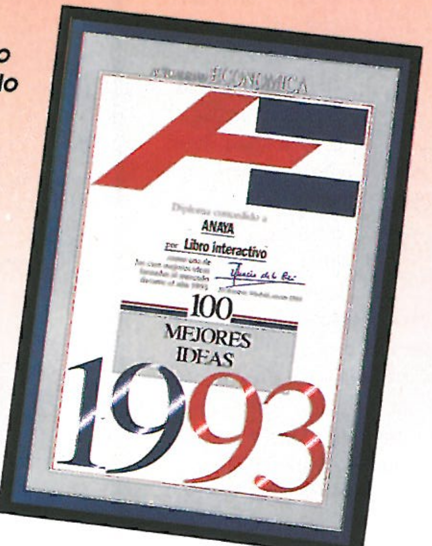


Pintar en Compact Disc

La empresa francesa Machines Dubuit ha diseñado una familia de máquinas para la impresión por serigrafía (de 1 a 7 colores) en discos compactos de audio, vídeo, CD–ROM y minidiscos.
El equipo, que se alimenta y descarga mediante un sistema de aspiración, se compone de una mesa giratoria accionada por un indexador o cabezal divisor que sostiene los CD por succión, un cabezal de impresión por cada color, una pantalla y un horno de rayos ultravioletas para el secado posterior a la impresión.

Premio al diseño interactivo

El concepto de libro electrónico interactivo diseñado por Anaya Multimedia ha sido reconocido como uno de los 100 mejores productos del pasado año por la revista Actualidad Económica, galardones institucionalizados hace 16 años.
Obras como La aventura de los dinosaurios y la colección La aventura del conocimiento interactivo combinan información escrita con sonido, gráficos, imágenes, animaciones y fragmentos de vídeo. Anaya Multimedia ha conseguido que los usuarios domésticos puedan cargar estas singulares enciclopedias sin tener que añadir obligatoriamente ningún periférico a su equipo, ya que los programas se facilitan en disquetes o CD-ROM.



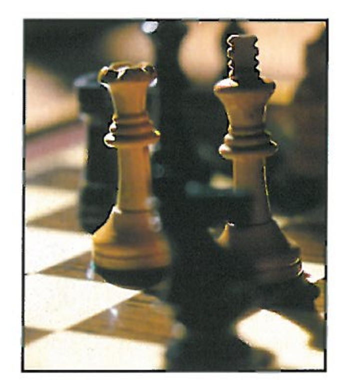
IBM a triple velocidad

Los equipos PS/2 56 y 57 cuentan con el microprocesador de reloj más rápido. Los IBM 486LC3 75/25 MHz aumentan el rendimiento de las aplicaciones hasta un 40% respecto a modelos anteriores. Ambos incluyen Requester precargado, por lo que están listos para operar de inmediato en redes de área local (LAN) y disponen de sistemas mejorados (OS/2 QuickLoad, DOS y Windows) que reducen el tiempo de instalación del sistema.

Estaciones Pentium de Intergraph

Technical Desktop-2 es la segunda generación de la familia de estaciones de trabajo TD de Intergraph Corporation. Basada en los microprocesadores Pentium de Intel, soporta los populares sistemas operativos Windows/DOS y Windows NT de Microsoft y unifica las ampliaciones técnicas y capacidades gráficas de la gama alta de Intergraph, con herramientas de productividad personal en una sola estación de trabajo TD-2. El usuario puede crear un diseño con MicroStation de Intergraph para dibujo en 2D y 3D o un mapa con las aplicaciones de Sistemas de Información Geográfica (SIG) y cartográfica de la misma firma. Los trabajos realizados pueden importarse a un documento Word de Microsoft o integrarse en una hoja de cálculo Exel, correo electrónico u otra aplicación comercial.

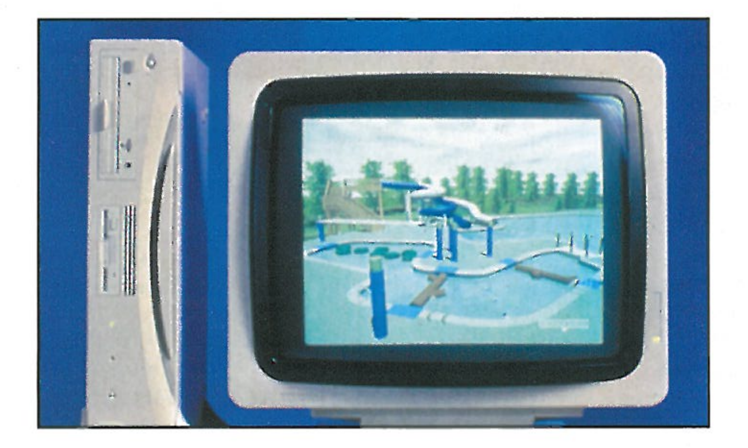
Este equipo, que alcanza grandes prestaciones gracias al microprocesador Pentium, incluye CPU a 66 MHz, 8Kb de memoria caché interna, 512 Kb de caché externa y su RAM de serie es de 16 ó 32 Mb ampliables a 192 Mb. Para el almacenamiento fijo ofrece soportes de disco de 540 Mb a 1 Gb y soporta, opcionalmente, unidad de CD–ROM de doble velocidad.



Intel y el ajedrez

La multinacional Intel, fabricante de microprocesadores para PC, será socio en algunos eventos organizados por la Asociación de Jugadores Profesionales de Ajedrez durante el presente año, como las calificaciones del Campeonato del Mundo, el Gran Prix y el nuevo torneo Intel Express Chess, una serie de juegos rápidos de cinco minutos. El momento de más expectación de la temporada será, por supuesto, la defensa del título mundial por parte de Gary Kasparov.

La compañía norteamericana está apoyando también programas de escuela de ajedrez en Estados Unidos a través de la American Chess Foundation (ACF). Se trata de una prolongación de los actuales programas educativos que apuntan a mejorar los resultados escolares de los alumnos gracias al aprendizaje del ajedrez.



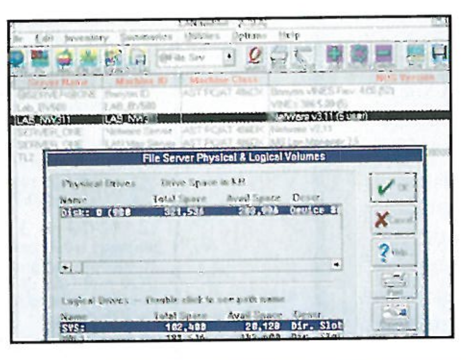


Para prevenir seismos

La empresa francesa LEAS ha puesto a punto una plataforma de recogida de datos sísmicos que trabaja de forma autónoma y se interroga varias veces al día a través de líneas telefónicas conmutadas por un PC. La baliza DCP (Data Collecting Statión) garantiza el almacenamiento de 1 a 63 sucesos. Una batería tipo Marine garantiza el suministro eléctrico durante un año a razón de una interrogación diaria. El sistema, que incluye programas agrupados en la biblioteca Sisnalp PC, es muy útil para la vigilancia de presas o centrales nucleares, por ejemplo.

Inventarios Hard/Soft automáticos

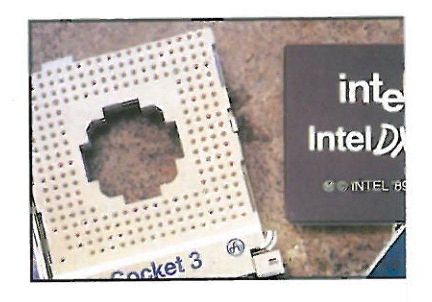
Ya está disponible la versión 3.0 de LAN Auditor que permite al administrador de red disponer de información permanente, automática y detallada sobre los distintos tipos de hardware y software instalados, incluidas estaciones de trabajo, en OS/2 y Macintosh. El software, compatible con la mayoría de las redes del mercado, ofrece información sobre la memoria RAM del sistema o extendida, puertos, dispositivos y direcciones, BIOS, tipo de vídeo, adaptadores, particiones o versiones de software. Existe la posibilidad de rastrear y visualizar ocho archivos de cada estación, como el CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT y WIN.INI.



Los 486 más rápidos

Intel ha diseñado el procesador DX4 a 75 y 100 MHz como último paso en la escalada hacia el Pentium. El equipo de mayor frecuencia ha llegado a alcanzar en el banco de pruebas hasta un 50% más de prestaciones que su hermano menor, el DX2, y, además, posee el doble de memoria caché (16 Kb).

El fabricante también tiene previsto incorporar estos nuevos procesadores a los equipos notebooks para que los usuarios móviles dispongan de las mismas posibilidades que los de los ordenadores de sobremesa. Las máquinas portátiles se benefician además de las ventajas del consumo a 3,3 voltios para economizar energía. Este ahorro ha sido posible gracias a la utilización de la tecnología SL que prolonga la duración de las baterías, aumenta la autonomía de los ordenadores portátiles y disminuye el consumo en los equipos de sobremesa.



Acuerdo contra la piratería

Las empresas TCOM Consulting y Compuclassics Europa han llegado a un acuerdo para facilitar el proceso de legalización del uso de software por parte de las empresas españolas mediante un servicio de asesoría y suministro de licencias informáticas, que intenta paliar la utilización de copias ilegales. El servicio, respuesta a la Ley 16/93 sobre protección jurídica de programas de ordenador, contempla aspectos como la identificación del software ilegal, su estudio y alternativas, el desarrollo y la implantación de procedimientos para permitir al cliente cumplir con el marco de la nueva ley, así como el establecimiento de presupuestos generales y descuentos globales de las aplicaciones.

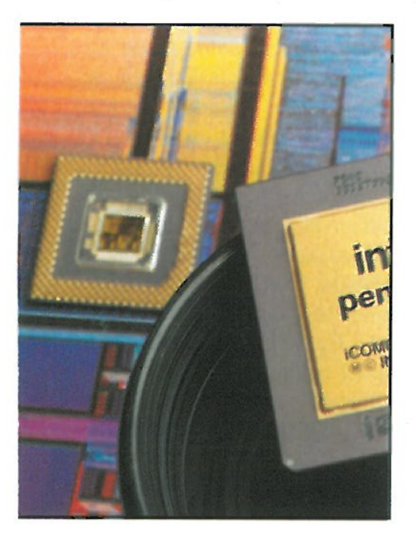
CAD a bajo coste

Ha sido lanzado al mercado AutoCAD LT, un programa de CAD de bajo coste basado en Windows 3.1, que ofrece una completa funcionalidad en 2D y básica en 3D y es totalmente compatible en lo que a ficheros y operatividad se refiere con AutoCAD 12. La nueva herramienta se anuncia como especialmente indicada para los usuarios que precisen capacidades muy avanzadas y proporciona menús desplegables, cuadros de diálogos y objetos basados en iconos que facilitan el aprendizaje del programa. Soporta portapapeles de Windows, OLE, que permite a los usuarios enlazar ficheros con otras aplicaciones como Microsoft Word para Windows o Exce.



Nuevas versiones Pentium

Tras la reciente demostración de un procesador Pentium con una frecuencia de 150 MHz, la multinacional Intel ha presentado las nuevas versiones del procesador Pentium con frecuencias de reloj entre 90 y 100 MHz, lo que aumenta en un 50% la velocidad de proceso de los programas con respecto a la primera versión de la compañía. La fabricación se realizará con la tecnología de 0,6 micras y cuatro placas metálicas alimentadas con una tensión de 3,3 voltios. Para conseguir estas increíbles capacidades, Intel ha utilizado un chip cuyo tamaño es aproximadamente dos veces más pequeño que el que incorporaban sus predecesores.



Su disipación térmica es de cuatro watios como máximo y poseen funcionalidades nuevas destinadas a facilitar la confección de los equipos y para configuraciones multiprocesador. Otra de sus ventajas consiste en que incorpora el controlador de interrupción programable APIC (Intel Advanced Programmable Interrupt Controller) que permite crear sistemas con dos procesadores a precios muy asequibles.



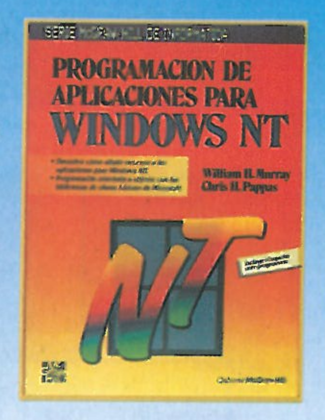
CAD/CAM portátil

El nuevo ordenador notebook T4800CT ha sido presentado por la División Informática de Toshiba como el equipo móvil más potente que haya aparecido hasta ahora en el mercado. Está dotado de un procesador IntelDX4 a 75 MHz, un disco duro de 500 Mb y 8 Mb de memoria RAM que pueden ser ampliables hasta 24 Mb mediante la utilización de placas de expansión del tamaño de una tarjeta de crédito. Esta configuración permite al usuario trabajar con las más sofisticadas aplicaciones como, por ejemplo, multimedia, CAD/CAM, las más complejas bases de datos o aplicaciones financieras.

El nuevo equipo presentado por la compañía japonesa integra, además, el sistema de sonido Microsoft Sound System con micrófono y altavoz incorporados, bus local de vídeo y acelerador gráfico para entorno Windows. Su pantalla en color TFT de matriz activa y 9,5 pulgadas visualiza hasta 256 colores de una paleta total de 262.144 con una resolución de 640 x 480 pixels. Por lo que respecta a la conectividad, el nuevo ordenador T4800CT está equipado con dos ranuras de expansión PCMCIA 2.0 para tarjetas tipo II y III.

LIBROS

Programación de aplic. para Windows NT



Autor: W. Murray y Chris Pappas
Editorial: McGraw-Hill
Páginas: 590

Esta obra intenta facilitar al usuario de Windows NT la realización de programas para aplicaciones en este entorno. La primera parte del libro trata el concepto del entorno de ventanas. Un segundo apartado está dedicado a sus recursos, cuadros de diálogos y la incorporación de fuentes. La tercera parte explica las posibilidades gráficas del entorno. En la última se describen técnicas de programación. Incluye un disquete con programas.

Informatización de empresas



Autor: José Javier García-Badell
Editorial: McGraw-Hill
Páginas: 393

Cubrir las necesidades de las empresas para informatizar sus procesos de producción y facturación es el objetivo de este libro, que muestra un método de control y gestión organizado. Con el sistema 'llave en mano' que contiene el disco adjunto usted sólo tiene que introducir los datos para optimizar el rendimiento de su empresa.



Image Lab



Autor: Tim Wegner
Editorial: Anaya Multimedia
Páginas: 523

El libro desglosa y explora el mundo de la imagen tratada con PC a través de cinco programas shareware de proceso gráfico que se incluyen en un disco de 3,5 pulgadas. Se trata de las utilidades PICLAB, CSHOW, IMPROCES, POV-RAY y ALCHEMY. Todas las aplicaciones corren por equipos 286 o superiores con tarjeta VGA, excepto POV-RAY, que exige un 386 como mínimo.

ARTEMIS PROFESSIONAL 3.1

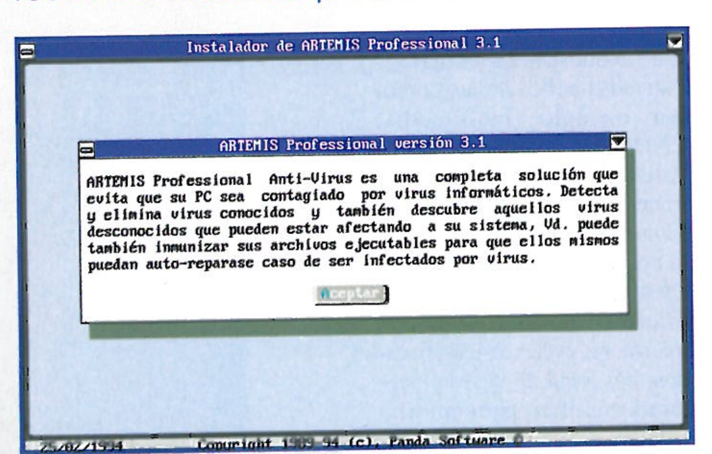
LIMPIA, FIJA Y DA ESPLENDOR

La continua aparición de nuevos virus informáticos, las mutaciones de los ya existentes y el aumento de las habilidades de sus creadores hacen de los programas antivirus, un elemento imprescindible en todos los ordenadores personales.

Los virus informáticos son una amenaza incesante para los usuarios de PC que, afortunadamente, ven cómo todos los días salen al mercado paquetes antivirus que presumen de acabar con cualquier tipo de infección. Pero lo cierto es que, muchas veces, estos alardes se quedan en un simple argumento de ventas no justificado por el comportamiento de los programas.

Esto no sucede con Artemis Professional, un paquete salido de los laboratorios de Panda Software, una empresa que se ha distinguido siempre por la seriedad en el tratamiento de las infecciones, pero que también ha encauzado sus esfuerzos a la difusión de consejos y medidas de seguridad para hacer frente a esta amenaza.

Artemis Professional 3.1 es un buen producto apto hasta para los menos avezados. El programa promete la detección de más de 3.000 virus y un sensible aumento de la velocidad de exploración, así como un incremento de la seguridad y las posibilidades de detección de virus desconocidos. El paquete cuenta con siete aplicaciones.



La primera es Artemis Profesional (AP), el núcleo principal del paquete, que incluye todas las funciones de un antivirus: detección, desinfección y protección de los datos. Se maneja por medio de menús.

La segunda aplicación es Artemis Professional On Line (APOL), que ofrece las mismas prestaciones que AP con las diferencia de que utiliza muy poca memoria libre y de que está diseñado para automatizar las labores de análisis. En lugar de trabajar con menús, lo hace a través de órdenes escritas en la línea de comandos.

Artemis puede eliminar más de 3.000 virus conocidos

Centinel es el residente que ofrece el paquete y permenece activo durante toda la sesión de trabajo, controlando la posible presencia de virus en el sistema. Centinel se puede instalar en el sistema de cuatro formas diferentes, según las necesidades de los usuarios: en memoria base, en memoria extendida, utilizando memoria virtual y en versión diseñada para trabajar junto a Windows.

El programa Escudo es la utilidad residente encargada de prevenir los daños que un virus pueda ocasionar al sistema. Escudo informa del momento en que detecta actividades *sospechosas*. Esta aplicación está pensada para usuarios que conocen en profundidad el sistema operativo, ya que sus mensajes no siempre resultan comprensibles para los profanos.

Artemis Anti-virus también incluye tres utilidades que com-

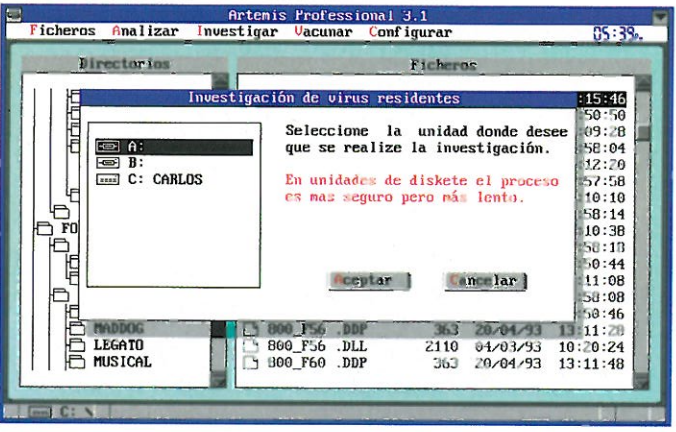
ARTEMIS PROFESSIONAL 3.1

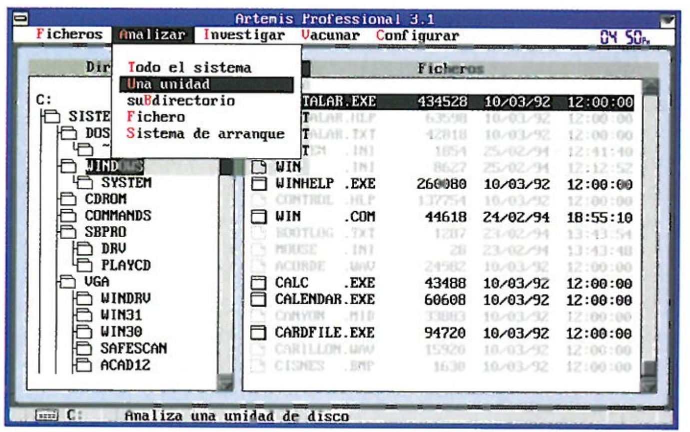
FABRICANTE
PANDA SOFTWARE

PRECIO RECOMENDADO
13.950 Pts. (IVA incluido)

DISTRIBUIDOR
PANDA SOFTWARE INT.
C/Alameda de Mazarredo, 18 bis. Dep. 6.
48009 Bilbao (Vizc.). Telf. (94) 424 47 19

MEMORIA **512 Kb**
DISCO DURO **Opcional**
PROCESADOR **8086**





plementan a las aplicaciones anteriores. La primera de ellas se denomina DPS (Diagnostics Panda Software) y sirve para obtener toda la información sobre las características técnicas y el estado de su ordenador.

Safedisk es una utilidad que sirve para almacenar los datos necesarios sobre el sistema en un disquete *limpio*, de manera que si se produce algún daño, se pueden volver a dejar las cosas como estaban.

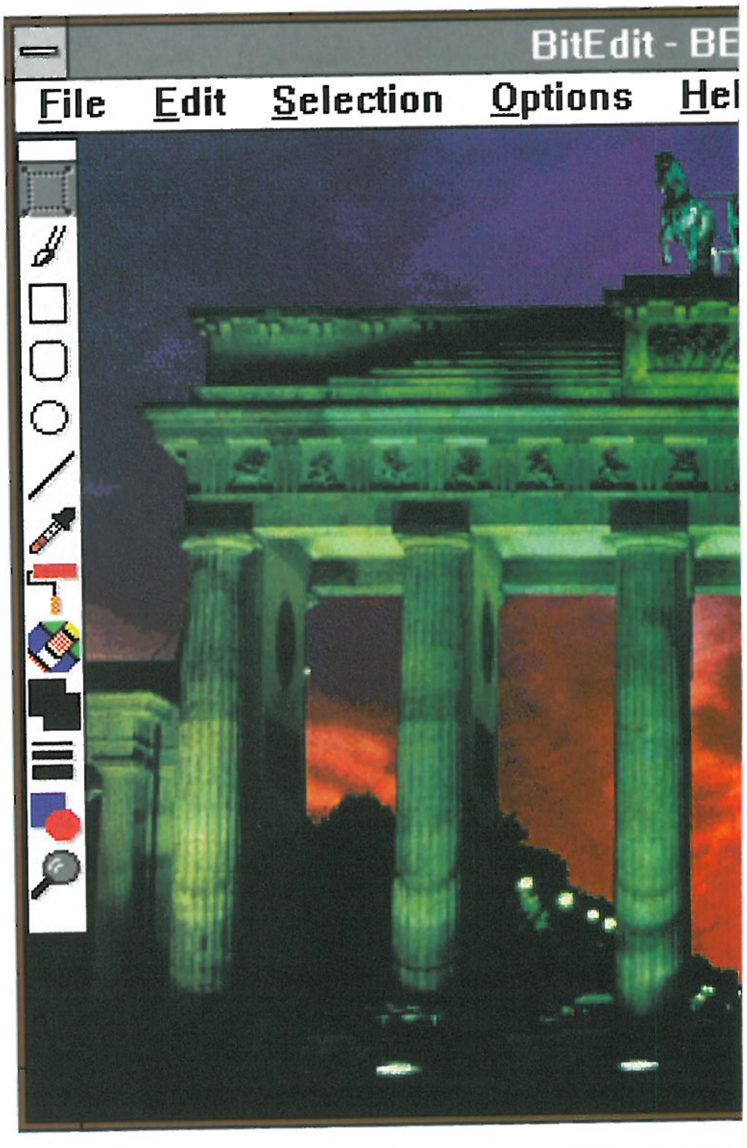
El usuario puede elegir qué elementos del ordenador quiere analizar. Puede optar por rastrear todo el sistema, las unidades, los ficheros, los subdirectorios o el sistema de arranque.

Finalmente, APCONF tiene como misión configurar e instalar los programas residentes anteriores y controlar la ejecución periódica de APOL. Con él se pueden otimizar los recursos del ordenador. Incluye un driver para detectar los virus que utilizan técnicas de camuflaje para pasar inadvertidos a los antivirus normales.

EDUARDO MENENDEZ

MICROSOFT MULTIMEDIA VIEWER 2.0

¡QUE VEN MIS

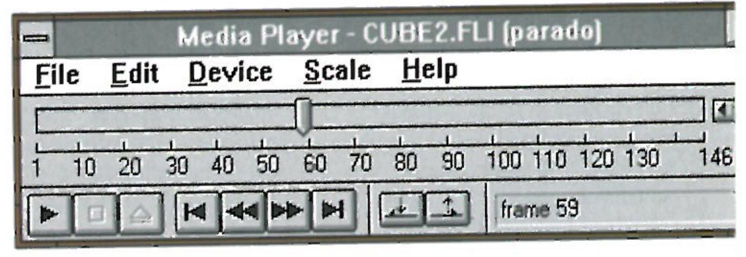


No es difícil imaginar la reacción de cualquier persona ante las maravillas que se pueden lograr con algunas de las aplicaciones multimedia que ya existen en el mercado. ¿Admiración?, ¿gritos histéricos?, ¿asombro?... Pues aún no han visto lo mejor. Microsoft Multimedia Viewer les ofrece eso y mucho más para que sus amigos se mueran de envidia al ver sus creaciones.

Viewer es una potente herramienta de desarrollo válida para aquellas personas que quieran iniciarse en el campo de las aplicaciones multimedia y no sepan nada de programación. Con ella podremos crear *libros* que incluyan textos, sonidos, animaciones, gráficos y vídeos. La belleza de lo que podemos crear con este programa radica en la interacción de todos estos elementos y en la potencia de las conexiones entre las distintas partes del texto. Esta característica, denominada hipertexto, permite efectuar saltos de una zona a otra a partir de una conexión mediante una palabra común. Supongamos que leemos un párrafo en el que algunas palabras aparecen en otro color. Si pinchamos con el ratón una de ellas, obtendremos una acción. Esta puede consistir en acceder a una ventana que entrega una explicación escrita de la palabra seleccionada, o genera un sonido o incluso muestra una secuencia de vídeo.

Para instalarlo es necesario tener como mínimo un equipo basado en un 386 con al menos 6 Mb de RAM y más de 30 Mb libres en el disco duro. Naturalmente, la tarjeta gráfica VGA es indispensable, así como alguna de las múltiples tarjetas de audio compatibles con Windows. En cuanto al software, debemos tener instalado el procesador de textos Word, para editar las fuentes de lo que será nuestro proyecto.

Para aprovechar las posibilidades que nos brinda el hipertexto tendremos que efectuar un diseño muy compacto y cuidado, planteándonos claramente nuetro objetivo. Partiremos de una estructura piramidal, creando una jerarquía con la infor-

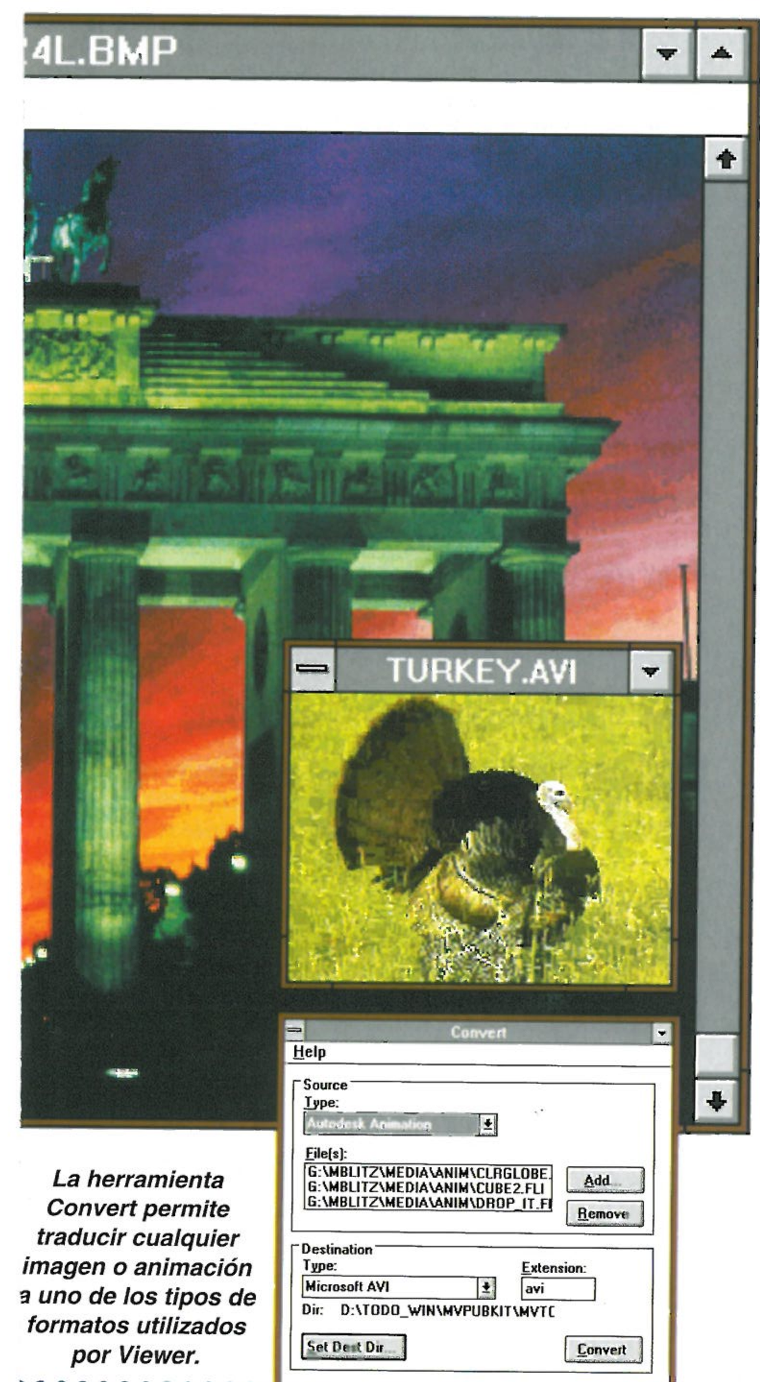


OJOS!



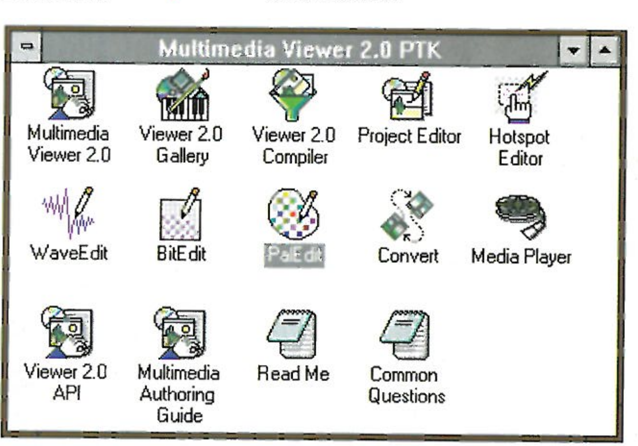


Los ficheros de extensión .AVI, (arriba) son secuencias animadas obtenidas a partir de imágenes de vídeo o desde programas de animación como 3D Studio o Animator.



La herramienta Convert permite traducir cualquier imagen o animación a uno de los tipos de formatos utilizados por Viewer.

mación y los datos que queremos manipular. Debemos tener en cuenta que nuestro proyecto multimedia debe proponer al usuario una experiencia interactiva. Para ello, no sólo deberemos conocer al detalle el contenido del libro electrónico que vamos a crear, sino además recabar todos los datos que van a formar el producto final.



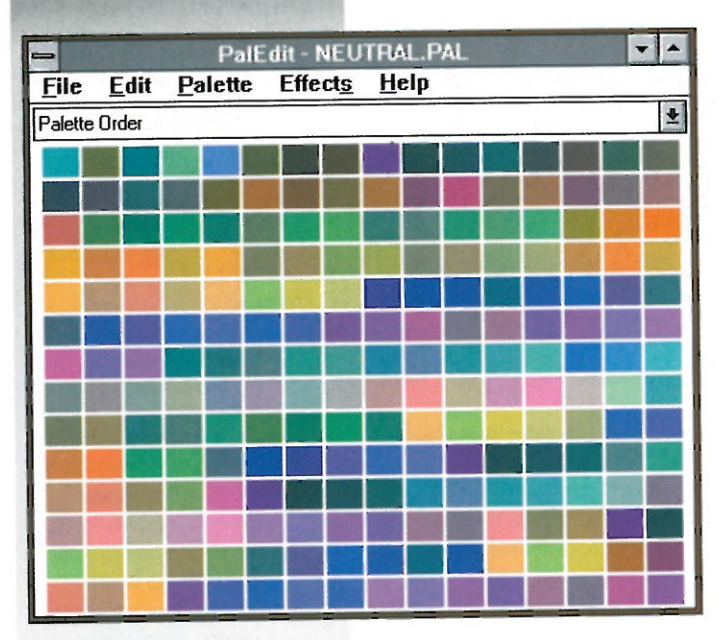
Durante la lectura de un libro normal, la información es leída de forma lineal o secuencial, página tras página. Por el contrario, Viewer nos permite crear interacciones, cambiando continuamente el foco de la información. Si el usuario desea otra escena, no tiene más que hacer clic con el ratón.

Durante la planificación de cualquier título, debemos buscar determinados lugares comunes sobre los que haremos rotar nuestro trabajo. Por ejemplo, si hiciésemos un Viaje a Galicia, el eje de nuestra aplicación sería un mapa de la comunidad gallega. Es importante utilizar distintas fuentes y tamaños de letras que permitan que el texto sea más legible.

Una de las claves del éxito radica en gestionar ordenadamente los elementos que componen nuestra fuente de información: ficheros de texto, sonidos, imágenes, animaciones o secuencias de vídeo.

Viewer ha sido diseñada como una herramienta de desarrollo de títulos multimedia basados en texto aunque, naturalmente, soporta imágenes, animación, audio y vídeo. Una vez instalado, aparecerá un grupo con doce iconos distintos. Con ellos podremos crear, editar, visualizar o ejecutar proyectos.

Algunos iconos representan herramientas con las que debemos trabajar para retocar imágenes, cambiar paletas de colores, modificar o producir secuencias sonoras, o variar el formato de estos ficheros para que puedan ser integrados en nuestras aplicaciones. La materia prima para el desarrollo multimedia está basada en los documentos escritos, que deben



PalEdit permite crear o modificar cualquier tipo de paleta, aplicando y añadiendo nuevos colores y tonalidades distintas. Estas podrán ser posteriormente utilizadas en retoques de fotos o de imágenes.

estar en el formato .RFT –Rich Text Format–. Si los ficheros de texto han sido escritos en otros formatos, habrá que utilizar el programa Word para reconvertirlos.

Es importante establecer una jerarquía dentro del texto que estructure todo el documento. Para ello estableceremos capítulos con distintos apartados. Pero lo más importante radica en los elementos hipermedia sobre los que haremos clic con el ratón para iniciar cualquier tipo de acción, como saltar a otro lugar del texto, o a otro documento, mostrar una foto o disparar un sonido.



El código fuente del proyecto tendrá la extensión .MVP, y una vez compilado mediante la apropiada herramienta, generará un fichero de extensión .MVB. Disponemos de una serie de comandos y estamentos que se van insertando sobre el fichero de texto y que permiten producir un gran número de acciones distintas. Para ello, en cualquier lugar del texto, escribiremos los comandos precedidos de algún símbolo especial o entre corchetes para indicar que se trata de una acción que no forma parte del texto. Un comando representa una instrucción que Viewer interpretará para saltar a un lugar determinado, o para cambiar los atributos de una ventana, mostrar una zona de diálogo, buscar por una clave, o cualquier otro tipo de acción. Estos comandos serán asignados a una pequeña zona del texto denominada *hot spot* o punto caliente. Cuando el cursor del ratón esté sobre ese punto que hemos definido, la flecha se convertirá en una mano, indicando que si hacemos clic con el ratón obtendremos un resul-

Viewer soporta imágenes, animación, sonidos y textos

La guía multimedia



■ **Introducción.** *Una de las aplicaciones de Viewer, creada con el mismo programa, es esta completa guía de introducción al mundo multimedia.*



■ **Creación multimedia.** *Este capítulo cómo evaluar los factores que se deben tener en cuenta antes de iniciar un desarrollo multimedia.*



■ **Gestión de datos.** *¿De dónde obtener la información? ¿Cómo organizar los datos? ¿Qué son los derechos de autor? ¡Téngalo en cuenta!*



■ **Imágenes.** *Existe gran variedad de formatos y tipos de imágenes. Cada uno cuenta con ventajas e inconvenientes. A cada problema su solución.*



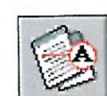
■ **Vídeo y animaciones.** *Es muy necesario tener presentes los enormes espacios que ocuparán estos elementos de trabajo en el disco duro.*



■ **Audio.** *Los archivos de audio pueden ser grabados con distintas calidades. Cuanta mayor calidad tenga un sonido, mayor espacio ocupará.*



■ **MIDI.** *Este formato de audio permite almacenar enormes volúmenes de datos en muy poco espacio. En determinados casos será una solución eficaz.*



■ **Texto.** *Son la trama fundamental de todas las aplicaciones multimedia, por lo que es primordial conocer la mejor manera de organizarlos.*



■ **CD-ROM** *Conozca las características de este elemento de hardware, básico en toda aplicación multimedia: capacidad, transferencia, acceso...*

tado como por ejemplo, mostrar una nueva ventana con más información. Para indicar dentro de un texto que una palabra es en realidad un punto caliente, debemos utilizar el estilo de subrayado o doble subrayado sobre la zona de caracteres que van a formar ese *hot spot*.

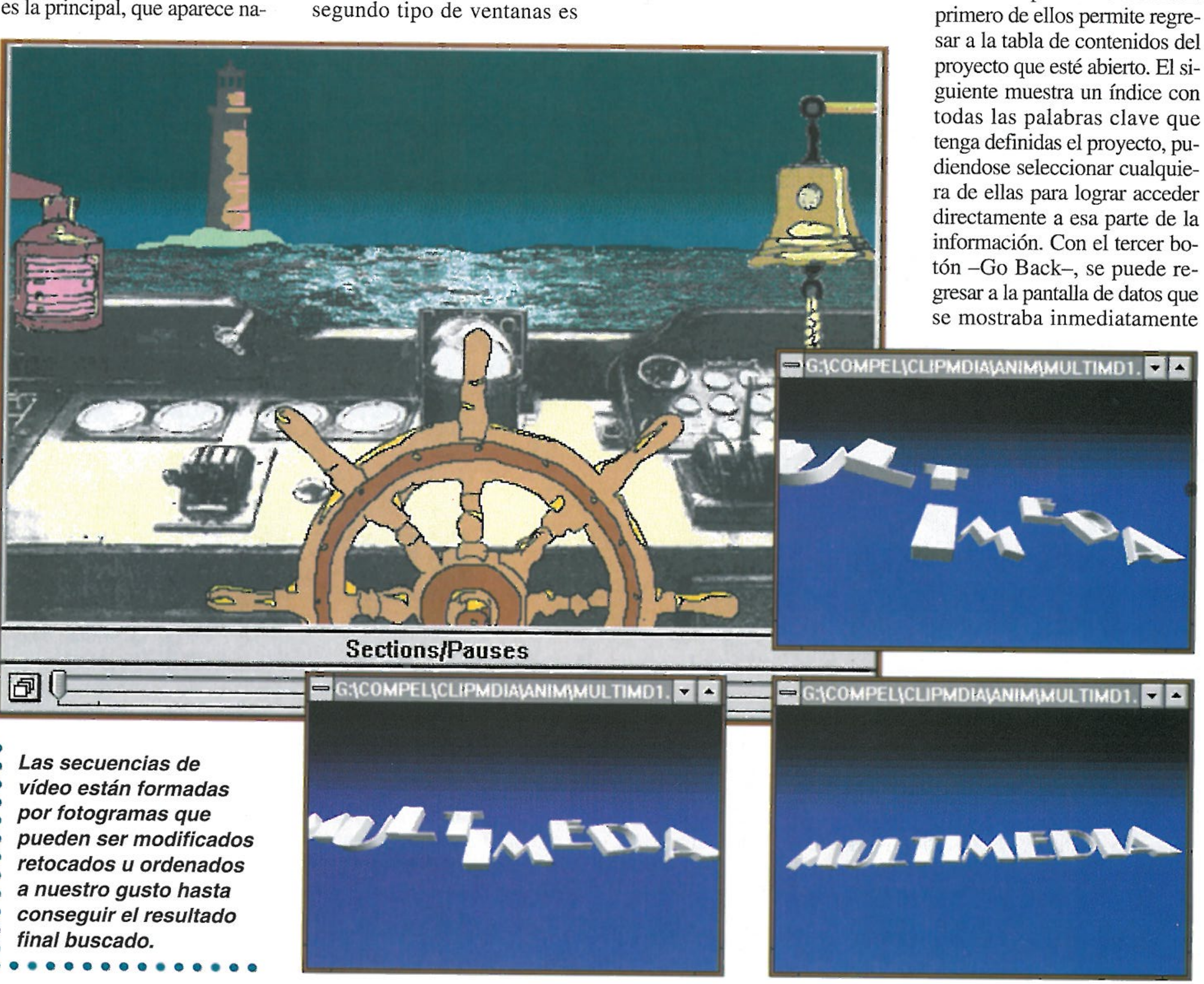
Viewer también puede ejecutar comandos de forma automática sin tener que pulsar el botón del ratón, o puede asociar una serie de acciones a un botón o a una combinación de teclas. También es posible automatizar la ejecución de una serie de comandos al cargarse el proyecto en memoria.

El paquete maneja tres tipos de ventanas. La primera de ellas es la principal, que aparece nada más comenzar una sesión de trabajo y puede ser modificada de tamaño. En ella aparecerá la barra del menú de opciones. Esta barra de menú puede ser adaptada, ampliada o anulada en función de nuestras necesidades, añadiendo o eliminando los botones que queramos. El segundo tipo de ventanas es modificable en tamaño, pero no contendrán ningún menú. Por último, existen cajas de diálogo cuyo tamaño, situación y características serán definidas durante su creación.

Con WaveEdit se puede editar cualquier fichero de sonido con extensión .WAV. Además, facilita el copiado, pegado o borrado de zonas o fragmentos sonoros.

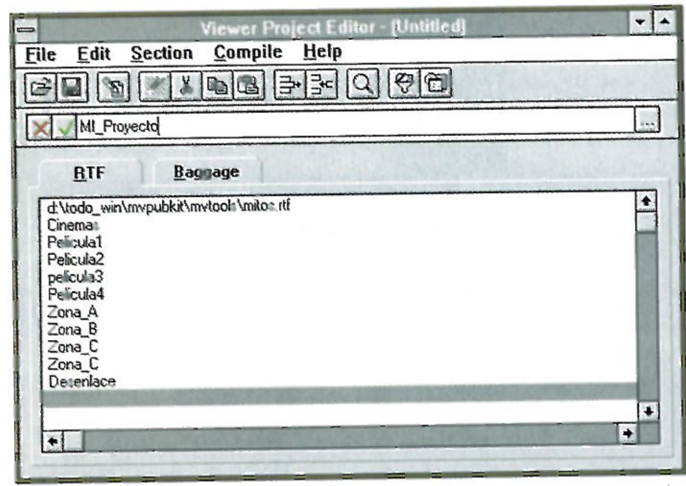
Animación

Para integrar una foto dentro de un texto utilizaremos un tipo de caja que pueda recibir un fichero de extensión .BMP, .DIB, .WMF o .SHG. La caja también puede ser definida como del tipo MCI –Media Control Interface–, para poder mostrar una secuencia de vídeo acompañada de sonidos. Inicialmente, la barra del menú está formada por siete botones. El primero de ellos permite regresar a la tabla de contenidos del proyecto que esté abierto. El siguiente muestra un índice con todas las palabras clave que tenga definidas el proyecto, pudiendose seleccionar cualquiera de ellas para lograr acceder directamente a esa parte de la información. Con el tercer botón –Go Back–, se puede regresar a la pantalla de datos que se mostraba inmediatamente



Las secuencias de vídeo están formadas por fotogramas que pueden ser modificados retocados u ordenados a nuestro gusto hasta conseguir el resultado final buscado.

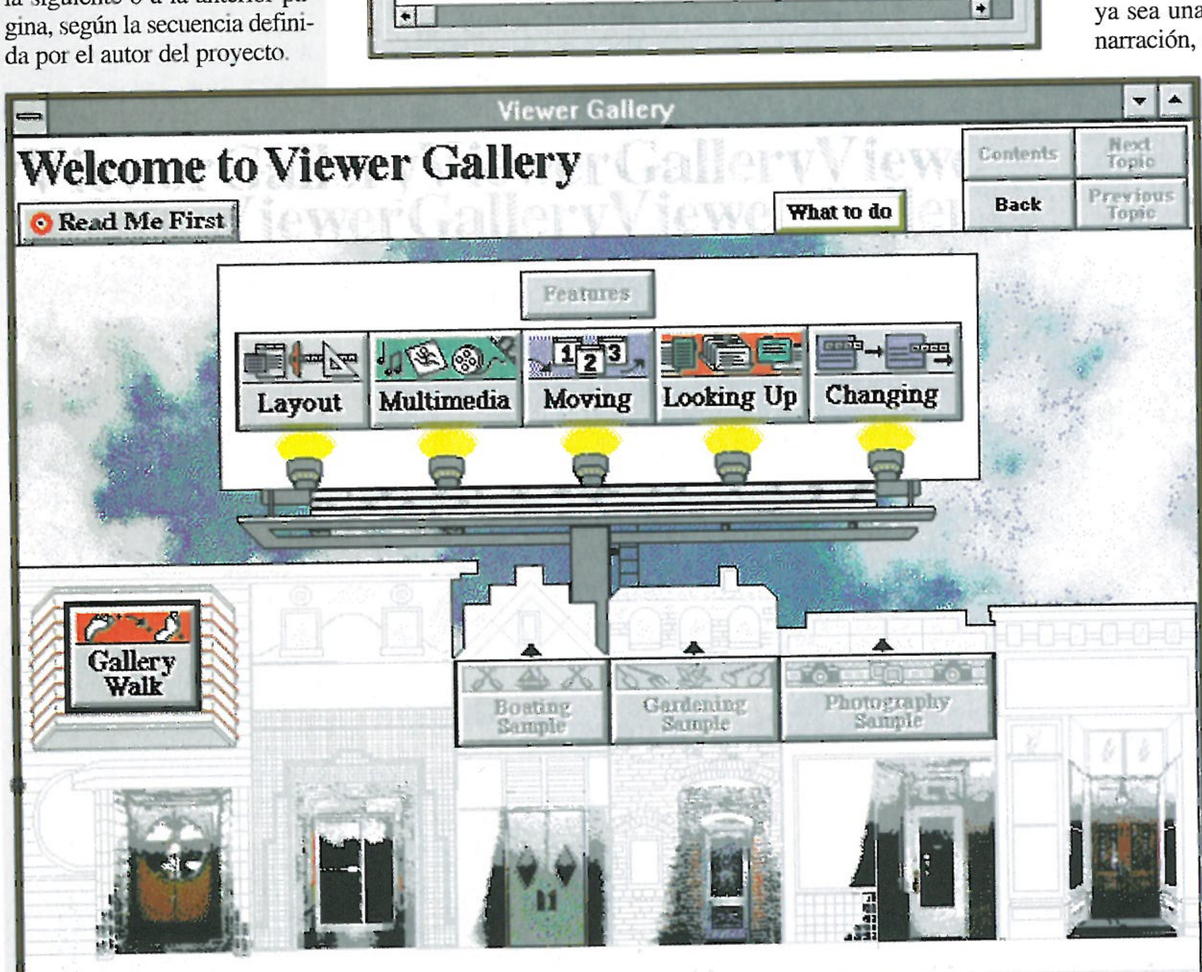
antes de efectuar el último salto. El botón histórico permite acceder a una lista cronológica de todas las páginas que han sido consultadas en la ventana principal, permitiéndole volver a acceder a cualquiera de ellas. Con el botón de búsqueda es posible teclear una palabra cualquiera, para saltar a una de las páginas que contenga ese dato solicitado. Los dos últimos botones sirven para acceder a la siguiente o a la anterior página, según la secuencia definida por el autor del proyecto.



Es importante destacar que, si bien la forma en que se maneja es muy sencilla, el trabajo de recopilación, introducción de datos, creación de referencias cruzadas para los enlaces e integración de los distintos elementos puede ser enorme, dado el volumen de información.

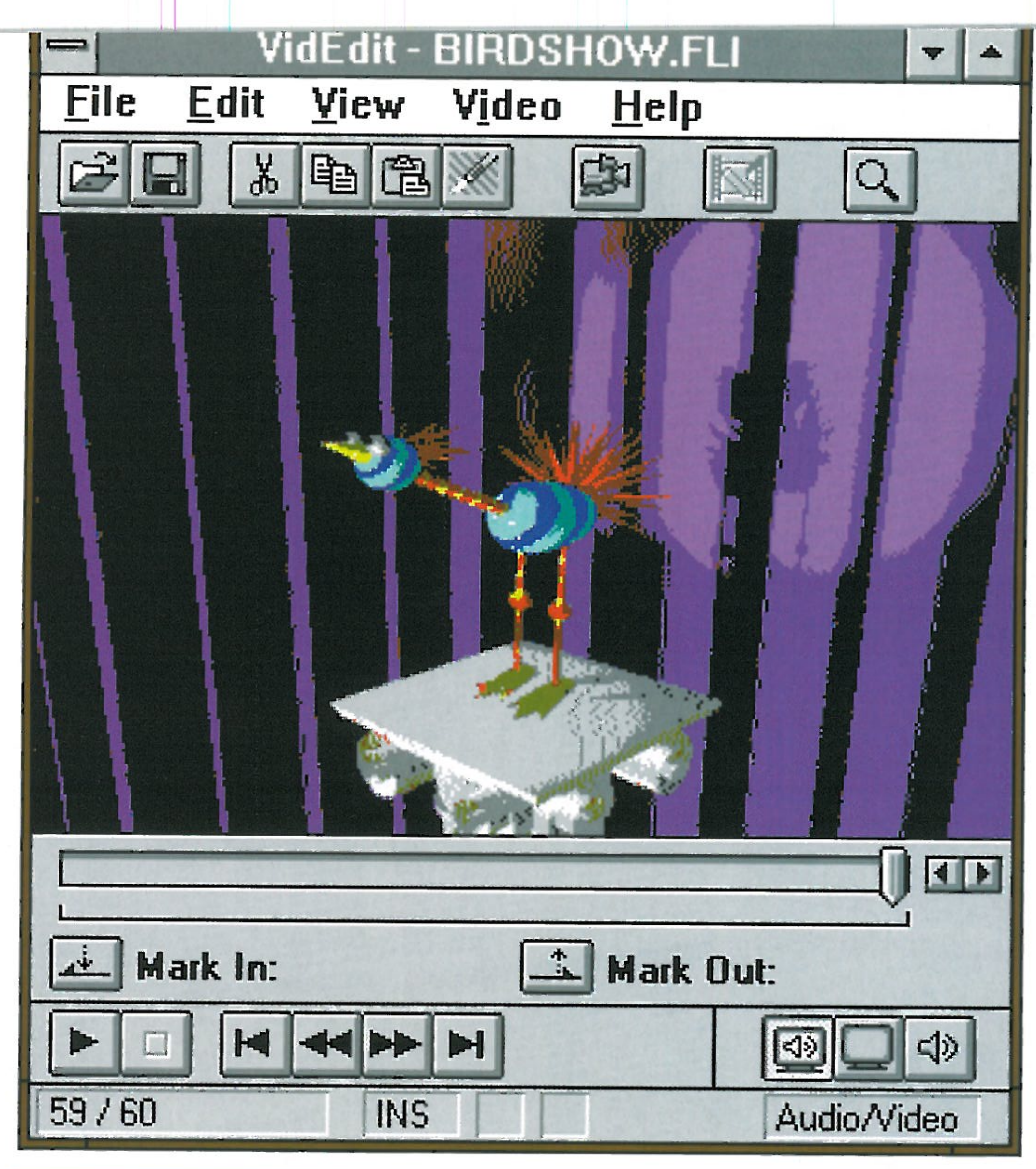
El sonido

Cualquier sonido introducido en una aplicación multimedia, ya sea una frase musical, una narración, o un efecto sonoro, ayuda a enriquecer el resultado final. Se pueden utilizar grabaciones de sonidos almacenadas en distintos formatos y con distintas calidades sonoras. Evidentemente, cuanto más nítido sea un sonido, más memoria necesitará para su almacenamiento. Los dos formatos utilizados por Viewer son el WaveForm, con ficheros de extensión .WAV, o los registros de máxima calidad, equivalentes a los de Audio-CD llamados también DC-DA o Red Book. Hay que tener en cuenta que un solo minuto de grabación en este formato, en el que se almacenan 16 bits a 44,1 KHz de muestreo, ocupará 5,3 Mb en nuestro disco duro. Viewer también permite utilizar el formato de ficheros de sonido MIDI –Musical Instrument Digital Interface–. Un fichero en formato MIDI, en vez de almacenar las formas de las ondas sonoras, no contiene más que instrucciones de cómo se debe



La galería es una de las aplicaciones de ayuda creadas desde el propio Viewer. Con ella verá las características más importantes de este paquete multimedia.

Viewer permite identificar varios tipos de datos dentro del texto. Por defecto, los datos serán de tipo palabra, pero también pueden definirse tipos numéricos o de fechas. Esto permite efectuar búsquedas formateadas en función del tipo de dato que está siendo buscado. Cada caja de búsqueda puede particularizarse, estableciéndose filtros según las distintas categorías de los datos almacenados. También es posible utilizar los operadores And, Or, Not y Near, para crear condiciones de búsqueda complejas. La función de búsqueda nos indicará todos los lugares en los que aparece la palabra solicitada, ofreciendo la posibilidad de saltar a cualquiera de ellas.

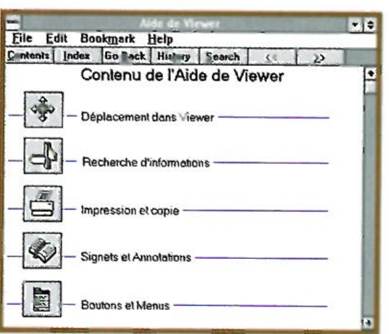


MULTIMEDIA VIEWER

FABRICANTE
MICROSOFT
PRECIO RECOMENDADO
54.000 Pts. + IVA
DISTRIBUIDOR
MICROSOFT
Av. de Colmenar Viejo
Sector Foresta 2, 3 y 4. Tres Cantos
28760 Madrid
Tel: (91) 804 00 00

MEMORIA **6 Mb**
DISCO DURO **30 Mb**
PROCESADOR **386**

MICROSOFT. WINDOWS.



Existen muchísimas utilidades para la edición de vídeo. Cualquiera de ellas nos ayudará a conseguir el resultado perseguido, que será integrado dentro de la aplicación multimedia que estemos creando.

tocar cada nota de cada instrumento. Esto hace que se necesite mucho menos espacio para almacenar sonidos. Mientras que una grabación típica de 8 bits y 22 KHz de un par seguntos requiere unos 50 Kb, un pasaje musical MIDI de dos minutos requerirá 8 Kb.

La herramienta WaveEdit permite editar un fichero .WAV de sonido, y con ella podremos rearmarlo a nuestro gusto. Es posible combinar sonidos, modificar la amplitud o eliminar secciones enteras. Existen otras muchas herramientas disponibles en el mercado con las que podremos crear ecos, reverberaciones, eliminar distorsiones e introducir efectos sonoros.

La imagen

La herramienta BitEdit permite modificar o crear imagenes y posee un conjunto de utilidades para cortar, pegar, pintar, rellenar o superponer. Con esta utilidad es posible hacer un zoom para trabajar con una zona detallada de la imagen, generar rotaciones o introducir transparencias para difuminar ciertas zonas de la pantalla.

El icono PalEdit permite acceder a una paleta de colores. Con ella podremos editar los colores mejorando la calidad de las fotos, modificando el brillo, el contraste o el tono general del color. También podremos reducir el número de colores de la paleta para conseguir fotos que ocupen menos espacio de memoria. Si las imágenes están en formatos incompatibles con Viewer podemos utilizar el programa conversor que viene con el paquete.

Programas como Video For Windows permiten obtener secuencias que pueden ser integradas a nuestro proyecto. La herramienta MediaPlayer permitirá retocar cada secuencia. Sobre un fichero de extensión .AVI, es posible añadir fotogramas, cambiar la banda sonora, o cualquier otra operación que permita alcanzar el resultado buscado. También es posible crear animaciones a partir de programas como Autodesk Animator.

Ya sabemos que una imagen vale más que mil palabras, pero debemos tener siempre presente el enorme volumen de información que ocupará en el disco.

Si nuestro objetivo final es crear un CD, no olvidemos que éste es capaz de almacenar hasta 680 Mb. En él podremos guardar 150.000 páginas de texto, pero sólo unos pocos minutos de vídeo.

ALBERTO PIEDRA

super CURSO DE OS/2

SUPER PC inicia en este número un curso que a lo largo de seis entregas irá descubriendo a sus seguidores todas las posibilidades, aplicaciones y comandos que incluye OS/2, el potente y versátil sistema operativo diseñado por IBM.


ESCRITORIO

Ratón

El ratón es la herramienta ideal para el trabajo diario con el OS/2: le permitirá realizar cualquier operación

Abrir
Ayuda
Crear otro
Copiar...
Mover...
Crear sombra...
Suprimir...
Imprimir
Original

Trabajar con diálogos

Continuaremos el próximo mes. No olvide su cita con nosotros.

APRENDA CON SUPER PC

El curso para aprender el manejo del sistema operativo OS/2 está estructurado en diez partes que irán enseñando a nuestros lectores el porqué de la versatilidad y potencia del sistema operativo de IBM, OS/2, así como sus más escondidos secretos.

Una breve presentación dará paso a la segunda parte, una explicación de los elementos que componen la pantalla de trabajo, lo que se ha definido como escritorio, los objetos, el comportamiento de las ventanas y el uso del ratón.

En la tercera parte, el lector encontrará todas las formas posibles que el usuario tiene de acceder a la función de ayuda, junto a un tutorial y un glosario de los términos utilizados que aclarará cualquier duda que pueda presentarse.

Será en la cuarta entrega cuando los alumnos comiencen a ver cómo se trabaja con OS/2, y sus interacciones con programas como WordPerfect, Lotus 1•2•3 o IBM Works.

Instalar y personalizar el sistema operativo, ya sea desde cero o una vez efectuada la instalación, es el objetivo que cumple la quinta parte del curso.

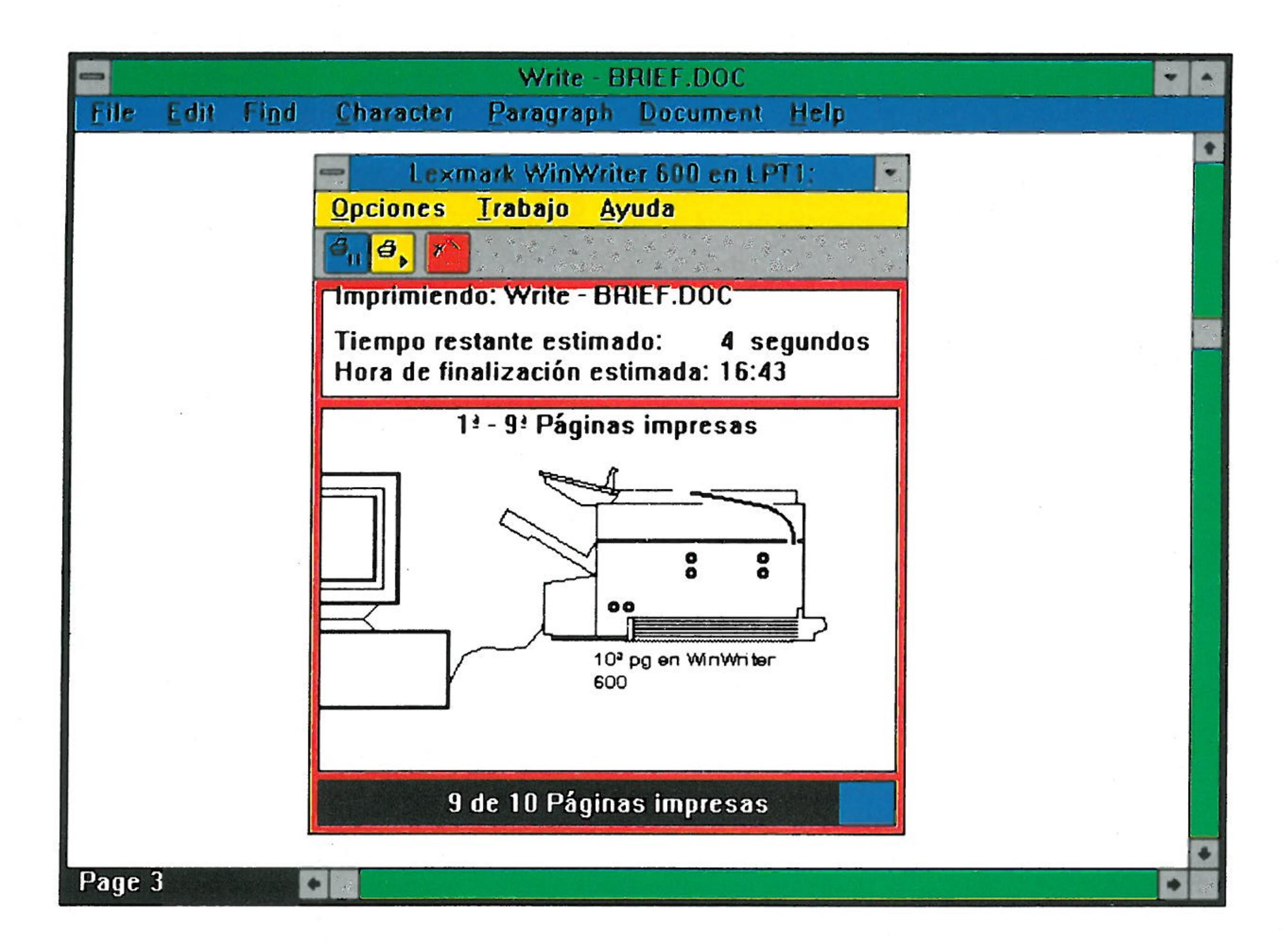


El capítulo siguiente explicará la forma más adecuada de trabajar con dispositivos externos como impresoras, fax, módem y otros periféricos.

El curso sobre el sistema operativo OS/2 incluye también una serie de aplicaciones muy interesantes que el lector descubrirá cuando abra la carpeta de productividad, capítulo que dará paso a las posibilidades que tiene este sistema operativo en los entornos multimedia. En esta lección se entregan las instrucciones para la instalación y el funcionamiento del prograga multimedia MMPM/2.

Los capítulos restantes del curso ofrecerán diversos consejos y ayudas al usuario y le hablarán del prometedor futuro que se augura a OS/2 de IBM.

Lexmark y Microsoft Windows abren una nueva ventana.



La impresora Lexmark WinWriter 600 le ofrece un control total de la impresión desde la pantalla de su ordenador.

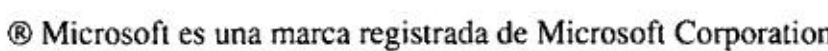
Si le gusta Windows,™ le encantará la impresora Lexmark WinWriter™ 600. Porque se ha desarrollado desde su origen para trabajar con Windows, y con los usuarios de Windows, como usted. Le evitará utilizar el teclado y comandos con los que usted no está familiarizado, y podrá controlar todas las funciones de la impresora mediante iconos, desde la pantalla de su ordenador, de la misma manera que lo hace con otras aplicaciones Windows. Se acabó el misterio. Ya no tendrá que preocuparse de problemas de incompatibilidad. Y todo ello con las avanzadas prestaciones y la impecable calidad que espera conseguir de las impresoras Lexmark.

Usted utiliza Windows para facilitar su trabajo con el ordenador.

A partir de hoy, facilite la impresión con la impresora WinWriter 600 de Lexmark.

Si desea más información sobre la impresora WinWriter 600, diríjase a su Concesionario Lexmark, o directamente a Lexmark, C/ Serrano, 45 - 28001 Madrid, al teléfono (91) 435 95 88.





DISEÑO DE COCHES POR ORDENADOR

Elegir un buen coche no es un juego de niños; como tampoco lo es trabajar en uno de los más modernos centros de diseño y producción de vehículos: el que la multinacional alemana BMW posee en Munich. En esta ciudad bávara, la informática ha revolucionado la vida diaria, y la fabricación de automóviles se asemeja más a una escena de '2001, Odisea en el espacio' que a una tradicional cadena de montaje.

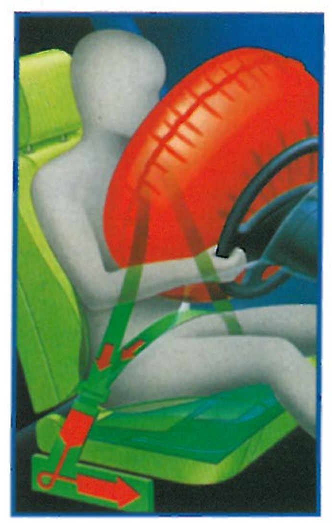


DE LA PANTALLA AL A



Cada mañana, Klaus Christian se levanta sabiendo que tiene una gran responsabilidad en su trabajo. Él es uno más de los cinco mil expertos en investigación y desarrollo del Centro de Ingeniería que la empresa automovilística BMW tiene cerca de Munich (Alemania). Pero su trabajo no acaba en la mesa de diseño: asiste constantemente a seminarios y cursos, se *empapa* de revistas extranjeras y realiza todo tipo de actividades que le permiten reciclarse y estar al día en los últimos avances informáticos. Todo por la BMW.

Los ordenadores han cambiado la fisonomía de este centro de producción. Klaus recuerda cómo se fueron imponiendo en procesos de trabajo de áreas técnicas y organizativas, de personal y recursos humanos; también se introdujeron sutilmente en los campos de diseño, producción y montaje. Hasta que, hace aproximadamente



Los ingenieros de BMW pueden simular cualquier circunstancia que afecte al vehículo. El sistema informático identifica los errores y los subsana.

SFALTO

cinco años, arrasaron haciéndose necesarios en todas las áreas, acelerando la producción y aligerando los costes. La escena ha pasado a ser habitual: los robots industriales operan en la cadena de montaje y son controlados por su propio programa informático. Para la BMW, la calidad y la seguridad en la carretera sólo es fiable si lo dice la informática.

El consumidor de los noventa ya no sólo exige un diseño más o menos estilizado o una aerodinámica eficaz; ahora pide prestaciones en consumo, seguridad, confort y ecología. Estas características son la máxima preocupación de los fabricantes de automóviles, y éstos sólo pueden mejorarlas gracias a las técnicas informáticas.

La Bayerische Motoren Werke (BMW) no ha dudado en montar todo un proceso de fabricación integrado por ordenador, denominado CIM, que se compone de seis áreas, todas ellas informatizadas: CAS (línea y estilo); CAE (cálculo de la ingeniería y mecánica del motor); CAD (diseño); CAM (producción); CAR (control de los robots de montaje) y CAQ (control de calidad).

Mucho antes de que un nuevo modelo vea la luz, un montón de elementos de su estructura son simulados una y mil veces en la pantalla. Todo comienza en la enorme sala de línea o *styling*, donde los ingenieros debaten la apariencia externa e interna del vehículo. La informática les facilita su labor: gracias a ella son capaces de dibujar coches completos y elementos individuales del mismo. Cuando Klaus quiere ver el relieve y el volumen de un elemento no tiene más que pedir ayuda: ante sus ojos aparece con imágenes tridimensionales coloreadas todo el cuadro de instrumentos. Con la ventaja de que la informática le permite trabajar a escala real.

El siguiente paso nos lleva al complejo sistema CAE cuyo objetivo es desarrollar los cálculos necesarios para los procesos de ingeniería y motorización. En pantalla se analiza la más mínima vibración del motor o el ruido del tráfico y, tras la oportuna simulación, el ordenador determina el nivel de insonorización en el habitáculo. Este programa calcula el grado de presión exterior del aire sobre el coche, mide la temperatura del motor y, tras constantes simulaciones de qué zonas de la estructura van a tener temperaturas más elevadas, el diseño aplica el material más resistente. Sólo entonces lo inserta y comprueba que funciona adecuadamente.

Simulación

La importancia del CAE radica en que gracias a él, los ingenieros alemanes pueden simular en pantalla los movimientos de las ruedas, el grado de suspensión del coche frente a las irregularidades de la carretera o la estabilidad de la cabina en curvas cerradas. Esto provoca que el ordenador identifique a cada momento el más mínimo error y que el sistema informático lo corrija y modifique hasta que desaparezca.

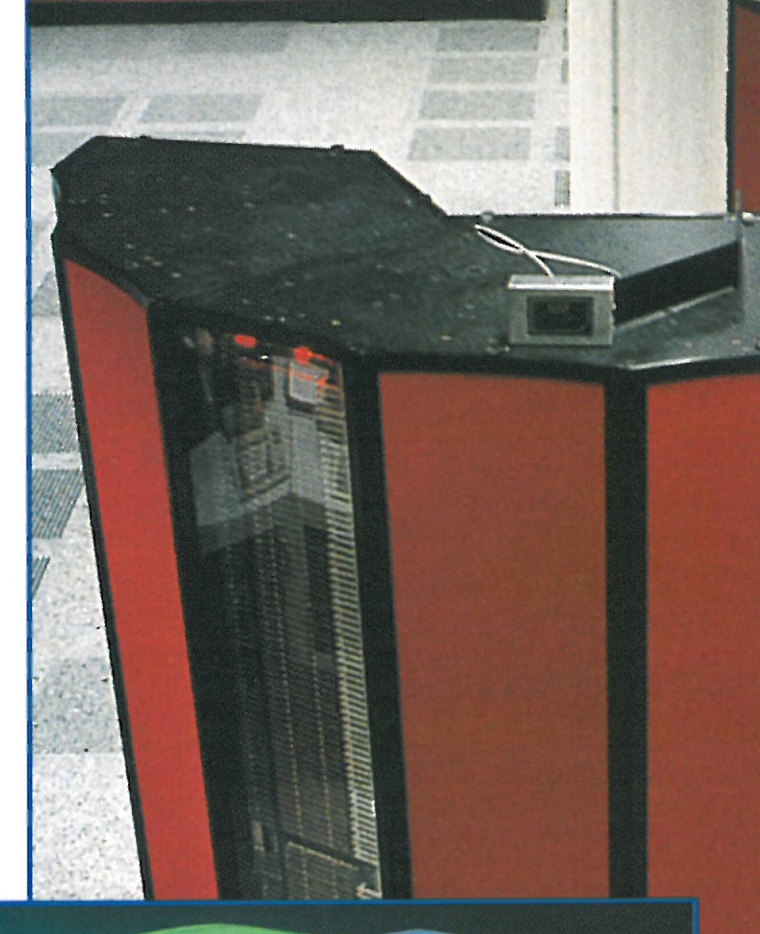
BMW cuenta con más de 700 estaciones de trabajo de CAD (diseño) donde han revolucionado los tradicionales métodos de proyecto. En la actualidad, todos los vehículos de la nueva serie 3 y de la serie 8 son diseñados por el método informático CAD, así como el 90% de los de la serie 5. Los coches ya no se dibujan en papel sino que adquieren forma tridimensional en la pantalla.

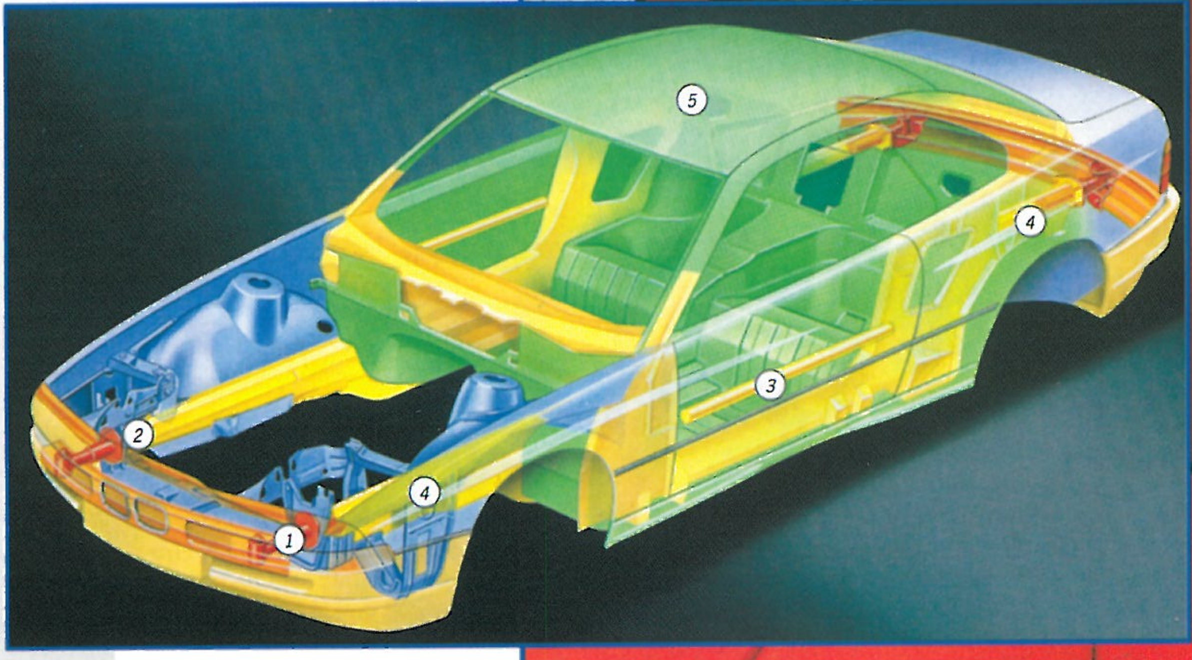
Trabajar a escala real facilita el trabajo de los diseñadores

Pruebas en pantalla

Para comprobar cómo reaccionaría la estructura del vehículo ante diferentes pesos, se procede a su cálculo y a su visualización. Cada peso se identifica con un color diferente. El dibujo que aparece allí indica hasta dónde se puede deformar o cuál es el grado de elasticidad de la estructura. Así fue como los ingenieros alemanes establecieron cuál era la consistencia idónea de la doble barra de hierro que soportan las puertas laterales delanteras de los modelos 325. Y la aplicaron. En el campo de la seguridad, la eficacia de la informática se ha traducido en avances cuantiosos, de los que el más conocido ha sido el *airbag* (una bolsa de aire que se abre en una décima de segundo entre el conductor y el volante en caso de colisión). Para concebir este elemento de seguridad se efectuaron innumerables test de simulación de choques frontales. Estas pruebas sirvieron para determinar la velocidad de inflado de la bolsa, el estallido de la ignición con un gas que no afecta a los ojos ni a la salud y la incorporación al sistema de la electrónica de vigilancia con un sensor en el habitáculo.

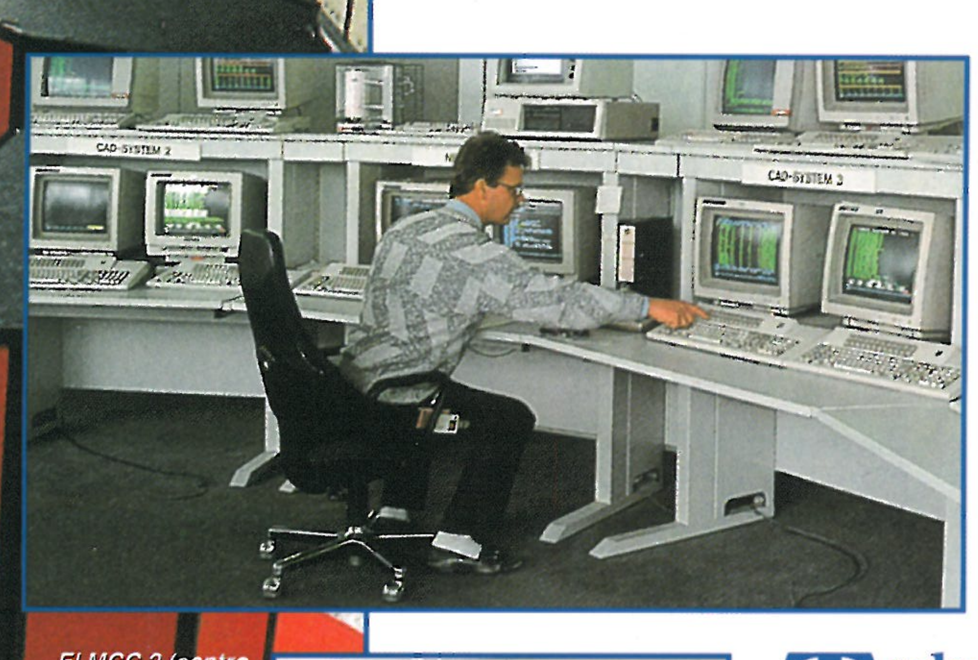
Además, el proceso informático de diseño tiene presentes otros aspectos como la elaboración de una curva de tiempo que indica cuánto emplea el vehículo en deformarse durante un impacto. Para que esta prueba sea considerada fiable, el test se repite hasta 50.000 veces en el más avanzado ordenador de simulación de choques; solo así se establece que el diseño de un nuevo modelo es realmente seguro.

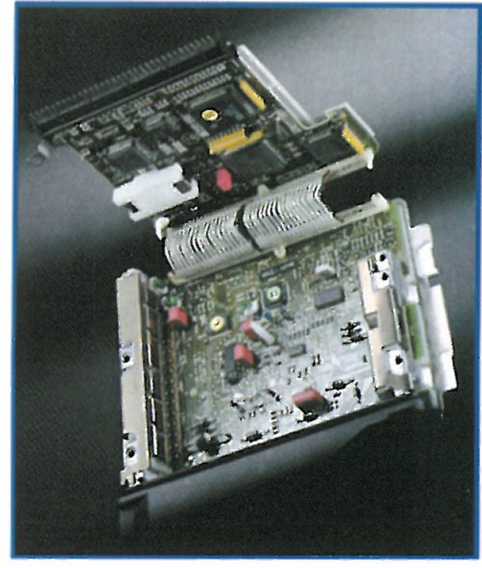




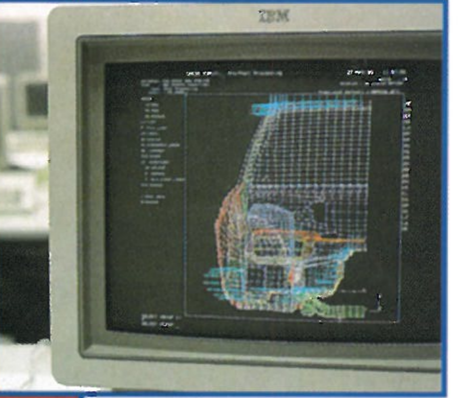
La carrocería de un BMW tiene cinco elementos principales de seguridad creados gracias al ordenador: ❶ Amortiguadores anticolisión en el parachoques. ❷ Elementos deformables. ❸ Protección contra impactos laterales. ❹ Estructura para aumentar la estabilidad. ❺ Elementos rígidos para el habitáculo.

Tras el diseño, el proceso informático da un salto a la producción (sistema CAM), que toma los datos de la red CAD. Aquí se procede al ordenamiento numérico y minucioso de cada elemento y a la selección de cada herramienta para facilitar la aplicación del CAR





El MCC 2 (centro donde se ubican los ordenadores principales) controla hasta el más mínimo detalle de los vehículos que salen de la cadena de montaje.



Todas las piezas pasan más de 50.000 pruebas de resistencia a través del ordenador

(sistema de control de los robots encargados de la cadena de montaje).

El sistema CAR programa de forma simulada los movimientos de más de 1.100 robots, y sólo cuando el proceso de simulación es correcto, pone en marcha la cadena de producción y ensamblaje. Desde la aplicación de la informática a esta etapa de la producción, la dirección de la BMW ha visto cómo se incrementaba la eficacia, mejorando la exactitud de los productos.

Y así llegamos al último estadio: el minucioso CAQ o control de calidad. BMW tiene la certeza de que los elevados niveles de eficacia de sus productos se deben a los innumerables test de prueba realizados en cada área. Por ello, al final de la cadena no podían obviarse nuevos exámenes para comprobar si cada material utilizado está en perfecto estado.

Pero Klaus Christian no quiere dejar el centro sin hacer una referencia al potente MCC2, el artífice de la capacidad operativa de los sistemas CAD-CAM o CAR. Esta torre de trabajo une ocho procesadores que dan servicio a 500 áreas de trabajo.

Cada noche pone en marcha automáticamente un sistema de copias de seguridad en la que cada dato modificado se registra, se introduce en su archivo y se copia en un sistema aparte. Otra espectacular incorporación ha sido la combinación de un computador supercapaz, el CRAY X MP/8, que trabaja en el sistema UNIX, con un hardware especial de arquitectura para diseño ultrarrápido. Es una de las más agresivas combinaciones que BMW ha insertado en sus actividades de ingeniería. ✍

LOLA FERNANDEZ





programas por sólo **4995 ptas.**(*)

OFERTA VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

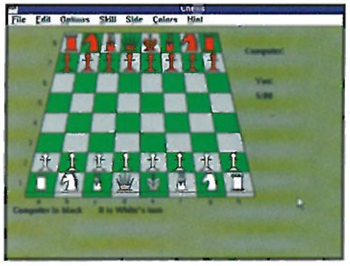
(*) también pueden adquirirse por separado al precio de 1995 ptas. cada uno.

WINGAMES

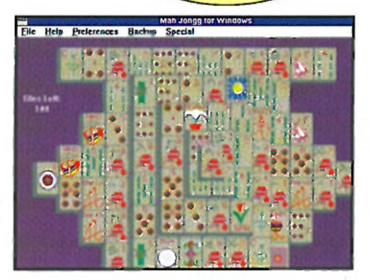
WINGAMES VOL. 1, LA MEJOR RECOPILACION DE JUEGOS PARA WINDOWS.

Una selección de 15 programas Shareware donde se reúnen los más diversos y variados juegos: de habilidad, estrategia, arcade, de tablero y educativos. 4. 3 Mbytes de software que le harán disfrutar y tomarse un respiro. Con un sencillo programa instalador que lo hará todo automáticamente. Wingames hace más amenas las horas de trabajo con Windows. Sus usuarios lo estaban esperando.

Y además: **Ms Chomp** un clásico de la adicción, **Asteroids** el laser más rápido de la galaxia, **Mr Mind** el reto del color, **Search and Destroy,** acaba con la flota enemiga, **JPuzzle** el rompecabezas más entretenido, **Hextrix** el juego de las piezas, **Trixslot** la tragaperras, **Sqplay** laberintos y habilidad, **Smfpoker** para "desplumar" al ordenador, **Jewel Thief** para jugar con el ratón, **Flippem 10** un juego "10" para los desmemoriados.



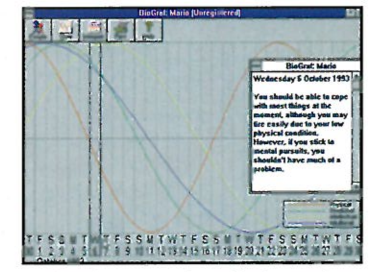
Chess, un programa de ajedrez con un nivel extraordinario y varias opciones de juego.



Mah Jongg, un juego de tablero milenario para ejercitar la capacidad visual.



Amnesia, para ejercitar la capacidad de asociación de objetos y colores.



Biograf, para controlar su biorritmo en los estados: físico, emocional e intelectual.



Solicita estos programas enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 431.38.33 de 9 a 14 y de 16 a 18:30

Deseo que me envíen:

- ☐ **SUPERQUINIELAS** al precio de 1995 ptas
- ☐ **WINGAMES** al precio de 1995 ptas
- ☐ **CHESSHOUSERS** al precio de 1995 ptas
- ☐ **LOS 3 PROGRAMAS** por sólo **4995 ptas**

+ 200 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos.......................................Domicilio.......................................Población.......................................

Provincia.......................................C.P ....Fecha de nacimiento.......................................Profesión.......................................

FORMA DE PAGO:

Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.

Giro Postal nº.......................................de fecha..........................

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta.................Nombre del titular, si es distinto.......................................

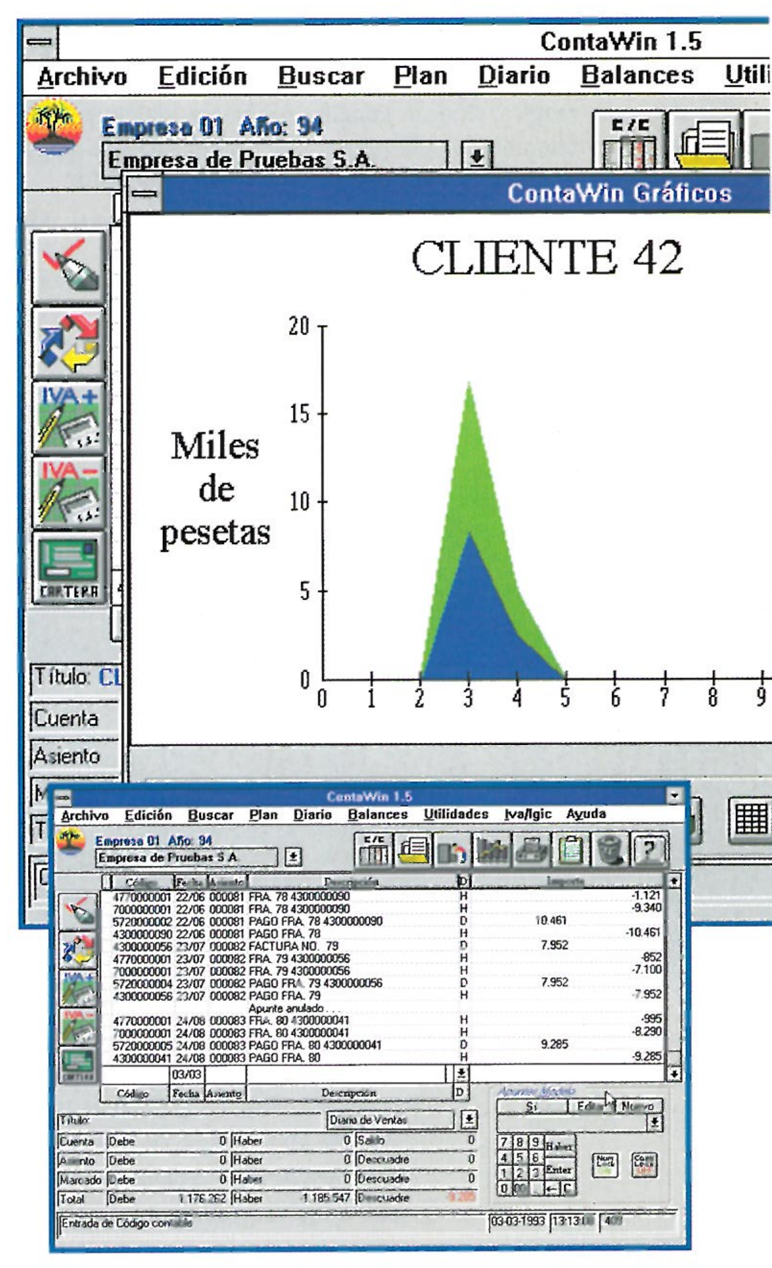
Rellena este cupón y envíalo a:
EDICIONES MENSUALES S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.
28009 Madrid.

CONTAWIN 1.5

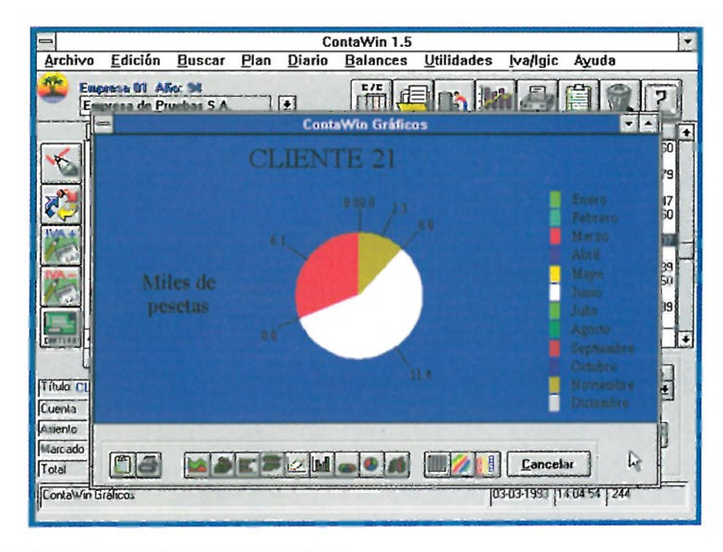
TENGALO EN CUENTA

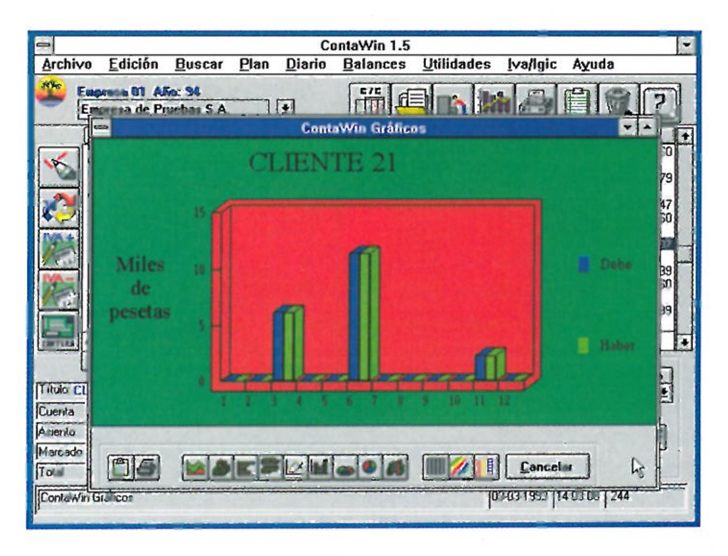
Asientos contables, descuadres, IVA o IGIC (Impuesto General Indirecto Canario), punteo de cuentas, cartera de previsiones cobros-pagos, balances... y todas las horas de arduo trabajo que lleva registrarlos, calcularlos y, además, reflejarlos en modo gráfico, se convierten en una tarea sencilla, ágil e incluso divertida con el programa de Isla Soft para Windows, Contawin 1.5.

La contabilidad es tan monótona como necesaria. Sin embargo, esa pesada tarea se simplifica bastante con un programa como ContaWin 1.5, que no sólo automatiza el proceso en cuanto a la introducción y localización de datos, sino que también realiza el cálculo y la actualización instantánea de cualquier parámetro en forma numérica o gráfica. Si a esto le añadimos que el programa trabaja bajo entorno Windows y que cuenta con un alto índice de facilidad de manejo e interactividad, nos percataremos enseguida de que, para realizar tan complicados cálculos, ni tan siquiera hay que ser contable o informático. ContaWin 1.5 puede realizar tantas contabilidades multiempresa y multiejercicio como admita la capacidad del soporte que estemos utilizado y guardarlas en directorios existentes o de nueva creación. Toda esta operación es muy sencilla de realizar, basta con elegir el comando adecuado y, posteriormente, aceptar lo elegido en el cuadro de diálogo. También se le puede dar forma y estructura a cualquier plan contable: has-

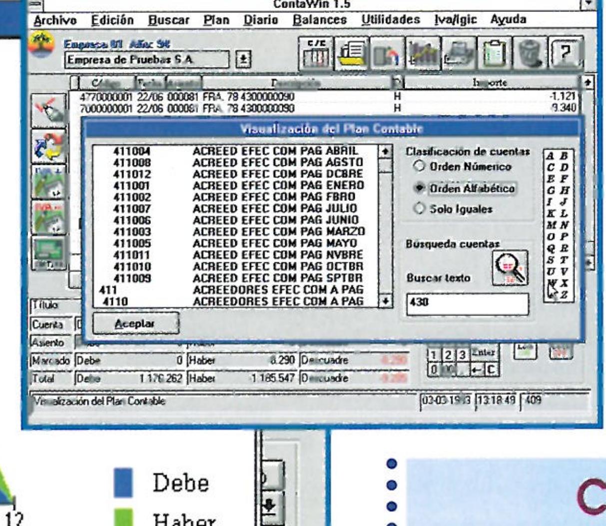


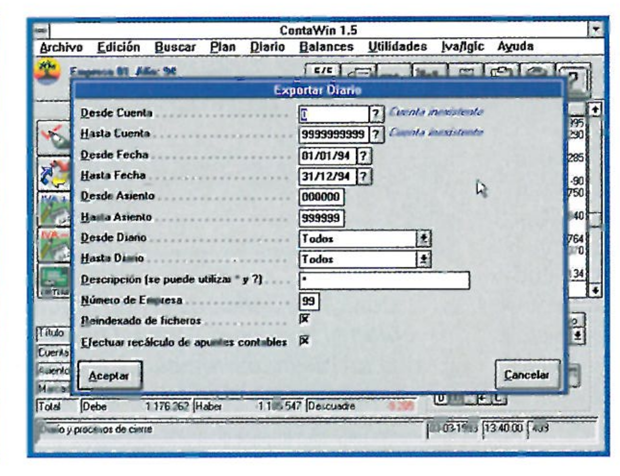
La pantalla general está diseñada a modo de escritorio que incluye todos los elementos necesarios para trabajar en un plan contable a golpe de ratón.





La información contable puede visualizarse en modo gráfico de diez formas diferentes, incluidas dos de tipo tridimensional que se generan automáticamente y pueden exportarse a cualquier aplicación Windows.





ta cinco niveles de cuentas de mayor y hasta diez dígitos de cuentas de movimiento.

El programa presenta una hoja electrónica con una parte principal para la inserción o consulta de asientos contables, a la que rodean diversas cajas informativas, útiles y una barra de herramientas, seleccionables con el ratón, que facilitan considerablemente el trabajo. Cualquier proceso se puede efectuar mediante la técnica arrastrar y soltar (Drag & Drop). Así, por ejemplo, si queremos borrar los asientos de un diario contable, sólo habrá que seleccionarlos y arrastrarlos hasta la papelera, donde quedarán eliminados. Otra opción puede ser trasladar al portapapeles de Windows los datos elegidos y, desde allí, volcarlos en el lugar que se desee de otro plan contable.

En la parte superior de la primera pantalla, diseñada en forma de escritorio, encontramos la barra de título en la que se lee el nombre de la aplicación en uso. Un poco más abajo hallamos un conjunto de menús que incluyen las diferentes opciones que puede ejecutar el programa. Las más habituales se reflejan en una barra de herramientas compuestas por botones que activan funciones como consultas de un determinado plan contable, la visualización de un extracto, la búsqueda de una cuenta, su monitorización gráfica, el envío al portapapeles de información, el acceso al control de la impresora y, por último, una completa función de ayuda.

Resulta muy útil visualizar la información (debe, haber, crecimientos y otros) como gráficos. Esta herramienta dispone de diez formatos diferentes, incluidos dos de tipo tridimensional, que pueden generarse

Caja de útiles



■ **Punteo.** ***Permite escoger hasta nueve formas diferentes de punteos y editar tanto la fuente como el color.***



■ **Buscar/reemplazar.** ***En un Diario Contable o mediante el arrastre de apuntes hacia el icono.***



■ **Impuestos +.** ***Introduce el tipo de IVA o Impuesto General Indirecto Canario (IGIC) soportado.***



■ **Impuestos -.** ***Introduce el tipo de IVA o Impuesto General Indirecto Canario (IGIC) repercutido.***



■ **Cartera.** ***Establece la previsión de cobros y pagos en un Plan Contable.***



■ **Nº de documento.** ***Aumenta el número de documento o asiento.***

automáticamente y ser exportados a cualquier aplicación que funcione bajo Windows. Para crear un gráfico debe escribirse el número de la cuenta que se desea consultar en la línea de edición de apuntes, hacer un clic sobre el botón gráficos y elegir el modelo que se quiera realizar. Esta información en forma de esquemas cromáticos puede ser personalizada a su gusto con una variada paleta de colores.

En la parte izquierda de la pantalla se localiza una caja de útiles en forma de botones. Con el primero se pueden puntear asientos de nueve formas diferentes para indicar que ciertos apuntes ya han sido revisados y consolidados. Estas selecciones pueden ser extraídas y su búsqueda se efectúa con el segundo icono que, además, también puede reemplazar datos.

Con legislación

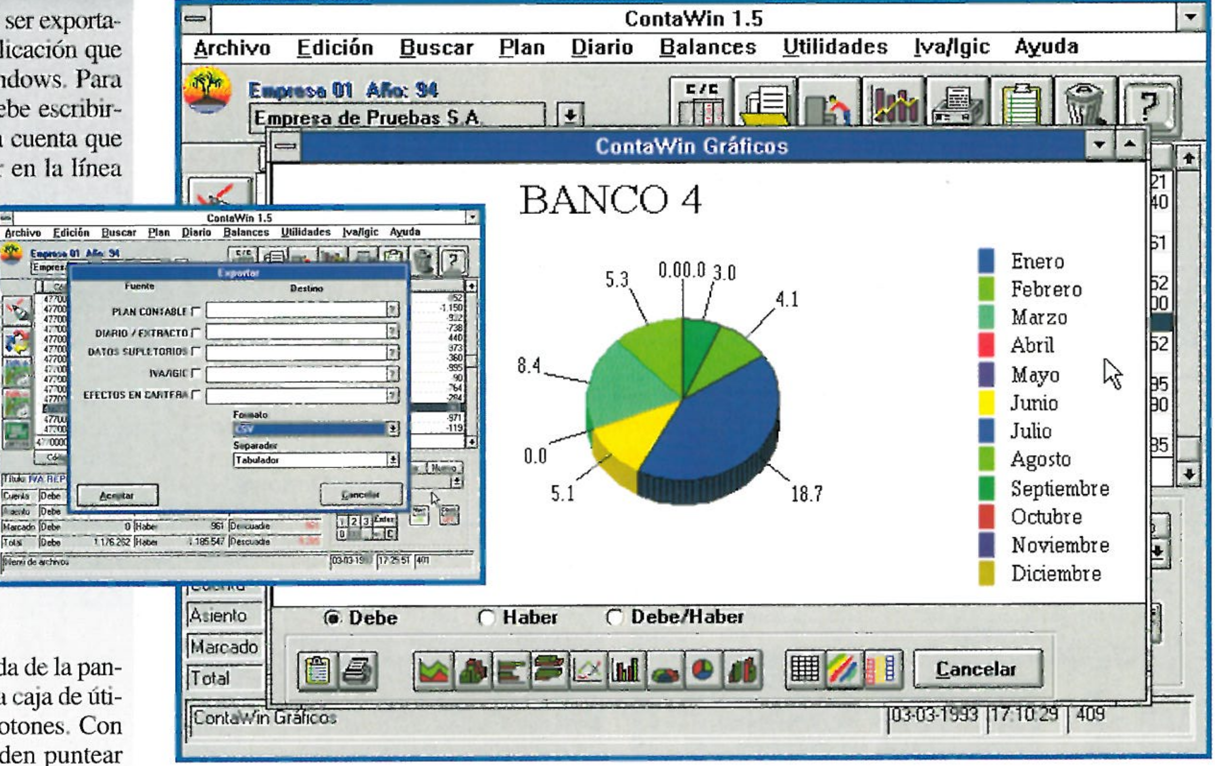
Los siguientes dispositivos incorporan a las cuentas el IVA soportado correspondiente o, en su caso, el repercutido. Por último, dispone de una cartera de vencimientos, cobros y pagos.

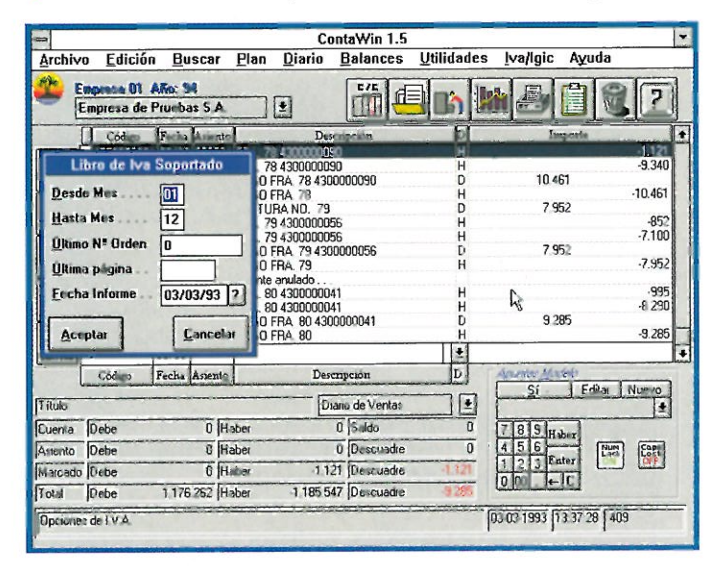
Para que el usuario nunca se pierda entre balances, cálculos y actualizaciones, ContaWin 1.5 posee una completa función de ayuda estructurada a modo de hipertexto, lo que facilita enormemente la consulta de cualquier dispositivo. Además, adjunta un glosario de los términos utilizados que aclara cualquier concepto que desconozca el usuario e incluso toda la legislación contable (más de 700 páginas), incluída la Ley de Sociedades Anónimas.

Otras de las ventajas de ContaWin 1.5 es su versatilidad, ya que dispone de varios filtros conversores (como Contaplus, Logic Conta, Logic Lab o Prisma) que hacen posible la transferencia de datos de otros programas de contabilidad para DOS. También es compatible con Microsoft Access, FoxPro, Paradox, Approach y dispone de un procedimiento para exportar información a programas como Microsoft Excel, Lotus 1•2•3. y QuattroPro.

ContaWin 1.5 está homologado para trabajar con Windows para Trabajo en Grupo 3.11, pero es compatible también con redes Novell 3.12, Novell Lite, Invisible Lan, Lantastic Versión 5.0 y todo sistema que opere bajo el entorno de ventanas de Microsoft.

El idioma tampoco supone ningún problema para este plan de contabilidad, porque su interfaz ha sido traducido al inglés, al francés, al alemán, al italiano, al portugués e, incluso, al catalán, con el objeto de que la misma aplicación pueda ser utilizada por sucursales establecidas en varios países.





ContaWin aplica de forma automática tanto el IVA como el Impuesto General Indirecto Canario una vez que recibe la información introducida por el usuario a través del correspondiente cuadro de diálogo.


CONTAWIN 1.5

FABRICANTE
ISLA SOFT

PRECIO RECOMENDADO
69.000 Pts. + IVA
(actualización: 29.900 pts. + IVA)

DISTRIBUIDOR
ISLA SOFT
C/ Doctor Marañón, 3
38207 La Laguna (Tenerife)
Telf. (922) 631 699

MEMORIA 4Mb
DISCO DURO 4Mb
PROCESADOR 386

MICROSOFT. WINDOWS.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

Diskettes 3M. La calidad del líder.

"En mi trabajo es fundamental la máxima garantía y la total seguridad en el tratamiento de la información. Lo he conseguido gracias al líder del mercado: Diskettes 3M"

Diskettes 3M

3M ha conseguido la máxima calidad en soportes magnéticos, gracias a un permanente esfuerzo en investigación y desarrollo.

Los Diskettes 3M son fiables, seguros y compatibles, asegurándole la total integridad de sus datos.

3M le ofrece la gama más completa de diskettes 3,5" y 5,25", en colores y con o sin formato, según su necesidad.

Con Diskettes 3M su información queda protegida, ofreciéndole una absoluta fiabilidad con el más alto rendimiento.

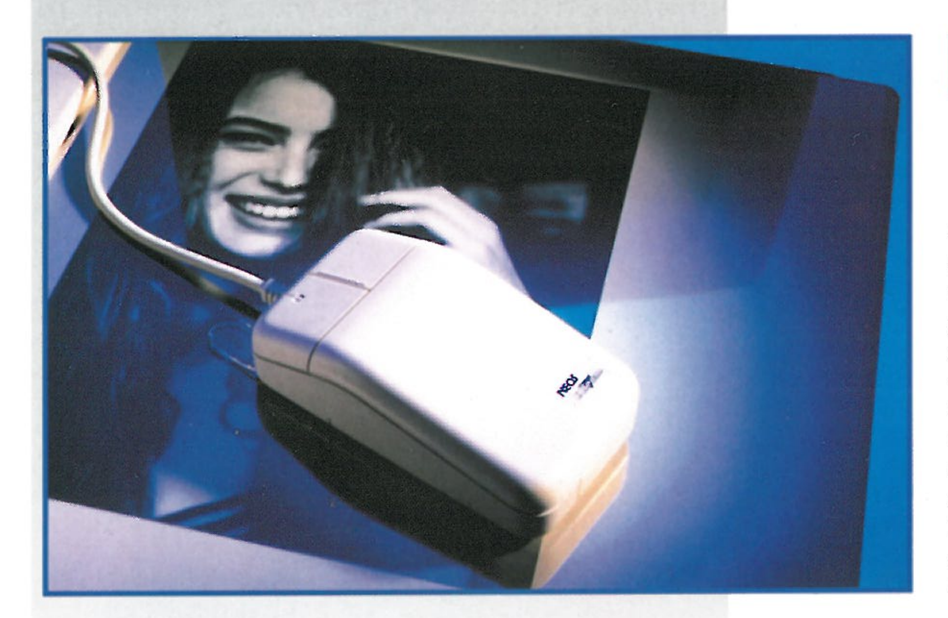
Además, 3M le ofrece la gama más completa de soportes magnéticos de alta calidad y total fiabilidad.

Y todos son productos de 3M España, S.A. Departamento de Productos para la Informática. Apartado de Correos 25. 28080 Madrid.





super BAZAR

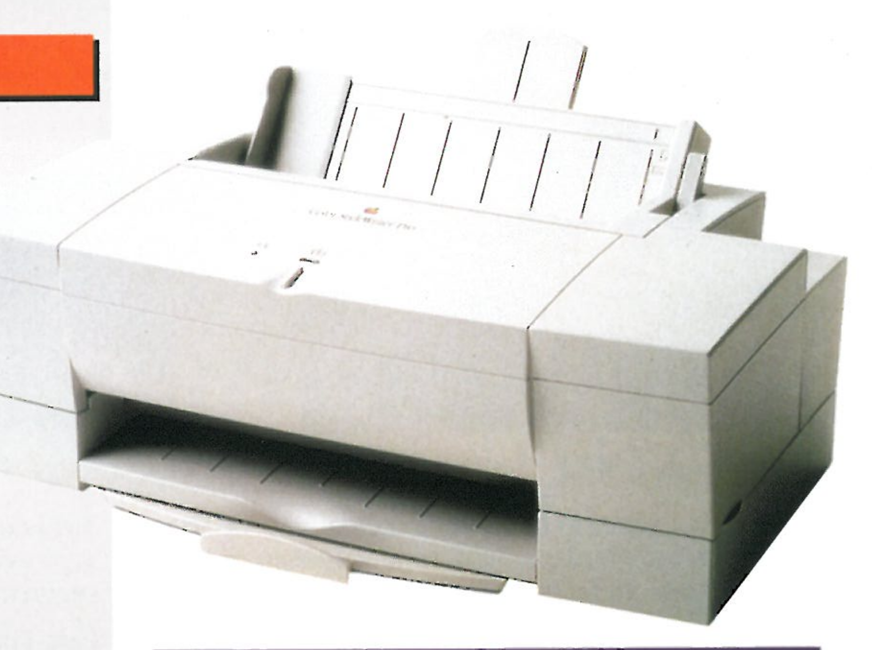


Grande pero pequeño

El escáner I–BEAM de NEOS combina la calidad de los escáneres de sobremesa con la agilidad y el tamaño de los manuales. Permite leer páginas de formato DIN A4 con una resolución desde 0 hasta 300 puntos por pulgada y en 64 tonos de grises. El brillo y el contraste pueden ser ajustados durante el escaneo y permite efectuar varias pasadas para capturar cualquier parte de la imagen que se hubiera perdido o no tuviera la calidad deseada. El paquete incluye una plantilla transparente, interfaz para IBM-PC o Apple Macintosh y software de utilidades.
Precio: 22.885 pesetas (IVA incluido).

Chorros de color

Utiliza tecnología de chorro de tinta, cartuchos de color independientes y puede imprimir en papel común, lo que reduce sustancialmente su mantenimiento pero sin incrementar su coste. Se trata de la impresora Apple Color StyleWriter Pro para ordenadores Macintosh, muy apropiada para pequeños negocios o usuarios domésticos. Ofrece una calidad de 360 puntos por pulgada y su resolución supera en un 44% la estándar de 300 ppp, factor que consigue reproducir textos nítidos e imágenes brillantes. Cuando trabaja en modo borrador reduce considerablemente el consumo de tinta.
Precio 107.000 pesetas (IVA incluido).



A toda página

El escáner personal Scanman Powerpage de Logitech captura imágenes en 256 niveles de gris a página completa (A4) y textos escritos, independientemente de la fuente en que estén impresos. Pero además se puede utilizar como un fax o una fotopiadora. Para tratar imágenes mayores funciona como escáner de mano con sólo levantar la tapa superior y se conecta directamente a un puerto paralelo. Los documentos digitalizados pueden editarse con las herramientas del software FotoTouch Color, que incluye la posibilidad de colorear imágenes en blanco y negro.
Precio 114.900 pesetas (IVA incluido).



El último roedor

Las dos áreas de contacto simétricas del nuevo ratón Pilot Trackball de Logitech, localizadas a ambos lados de la bola, permiten que sea utilizado tanto por diestros como por zurdos. Este dispositivo de nuevo diseño se entrega con el software de fácil instalación MouseWare Lite que controla la velocidad del cursor y demás funciones como el doble clic y el arrastre.
Precio 9.490 pesetas (IVA incluido).

Sonido envolvente

Los altavoces autoamplificados distribuidos por Centro Mail están especialmente diseñados para la tarjeta de sonido Sound Blaster. Su amplificador integrado ofrece una potencia de 3,5 watios por canal y puede ser alimentado por pilas o a través de la red doméstica mediante adaptador de corriente.
Precio 4.990 pesetas (IVA incluido).



Reconoce los joystick

Gamecard 3 Automatic es una tarjeta para joystick que se entrega con un software, cuya función es determinar de forma automática la velocidad del ordenador y sincronizar la tarjeta para uno o dos periféricos. Esta posibilidad permite utilizar el joystick que más se adapte al juego que esté utilizando. Es compatible con los ordenadores IBM PC/XT/AT 386/486 y PS/2.
Precio 6.490 pesetas (IVA incluido).

Vídeo en su ordenador

QuickTake 100 de Apple es un videocámara capaz de grabar imágenes digitales en color en el disco duro de un ordenador como si de una cinta de vídeo se tratara. Puede trabajar con equipos portátiles y de sobremesa, tanto con sistema Macintosh como bajo Windows, e incorpora flash y funciones de enfoque y exposición automática.
Precio 125.000 pesetas (IVA incluido).

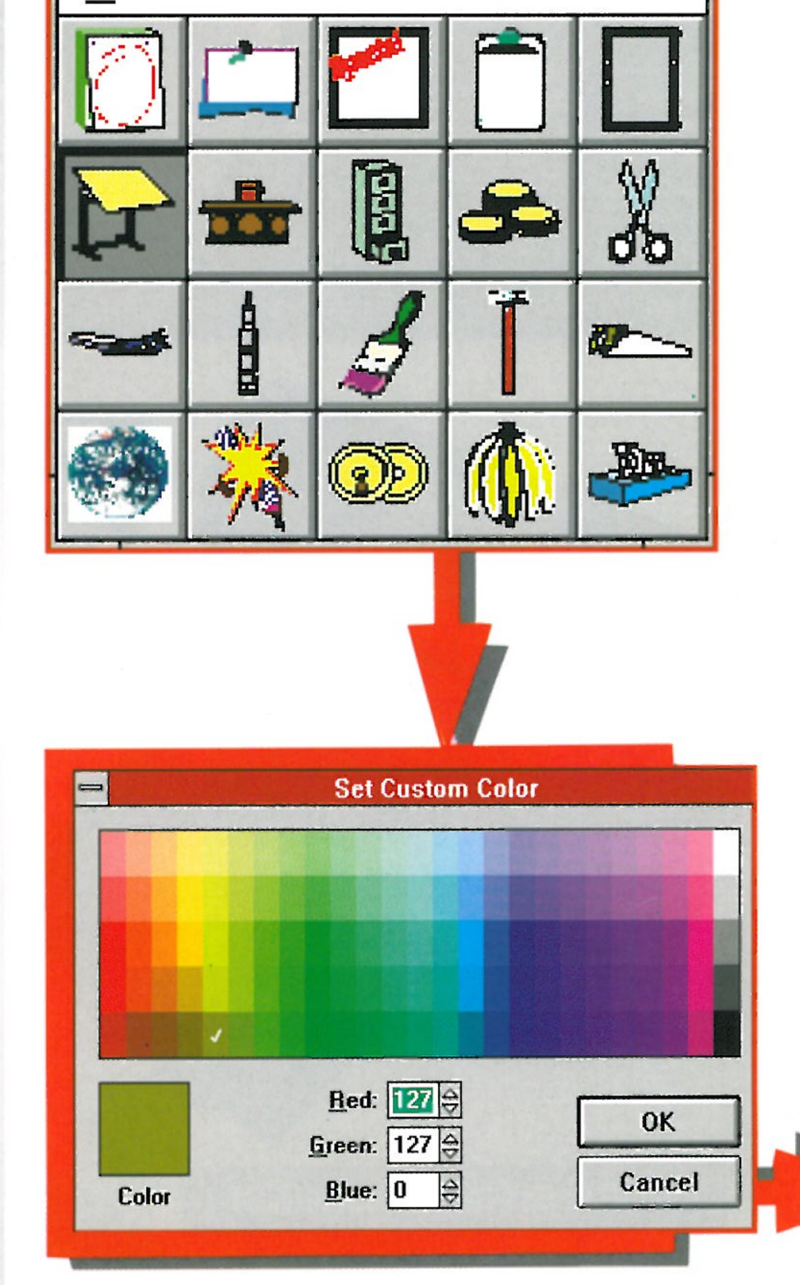


super SOFTWARE

ABC FLOWCHARTER 3.0

SUBASE POR LAS RAMAS

Si desea que una información sea clara a simple vista, nada mejor que representar los datos mediante el clásico organigrama en forma de árbol. Este método, útil para muchos usuarios, es desarrollado de una forma sencilla y eficaz por la nueva versión de FlowCharter.



Los organigramas son gráficos de tipo esquemático. Su utilización resulta muy útil para gente de negocios que pueden utilizar ABC FlowCharter para el desarrollo y presentación de balances; químicos o biólogos, que se pueden servir de este programa para representar la distribución de distintos compuestos; o para ingenieros informáticos, que antes de comenzar un programa deben esquematizar todo el desarrollo de creación.

El elemento fundamental de esta aplicación son los shapes (figuras), un conjunto de símbolos poligonales que se utilizan para representar algo. ABC FlowCharter contiene más de 15 librerías con distintos tipos de símbolos o shapes para adaptarse a las necesidades de cualquier usuario.

Además de estas librerías de símbolos, el programa permite crear nuevos cliparts. Una sencilla herramienta de dibujo da al usuario todos los recursos necesarios para realizar a su antojo cualquier tipo de shape. Por si todo esto fuera poco, ABC FlowCharter incorpora filtros para importar cliparts de otras aplicaciones como Windows Draw o Charisma.

Una vez el usuario ha seleccionado el tipo de librería con la que desea trabajar, se deberá servir de las herramientas situadas en la parte izquierda de la pantalla para crear sus organigramas. Pinchando con el ratón en el shape deseado y desplazándolo hasta el escritorio se crearán cuantas figuras deseemos. Dependiendo de las necesidades del usuario, este podrá unir mediante flechas todas las figuras que haya creado. Estas conexiones se pueden realizar de dos maneras. La primera consiste en crear esas conexiones de forma manual, un editor de vectores ofrece al usuario distintas formas geométricas

■ Diagramas

La creación de diagramas se realiza de forma sencilla, no hay más que distribuir los símbolos a lo ancho de la pantalla.

■ Cliparts

ABC Flow Charter contempla la posibilidad de importar cliparts de otras aplicaciones como Charisma, Windows Draw o Corel Draw.

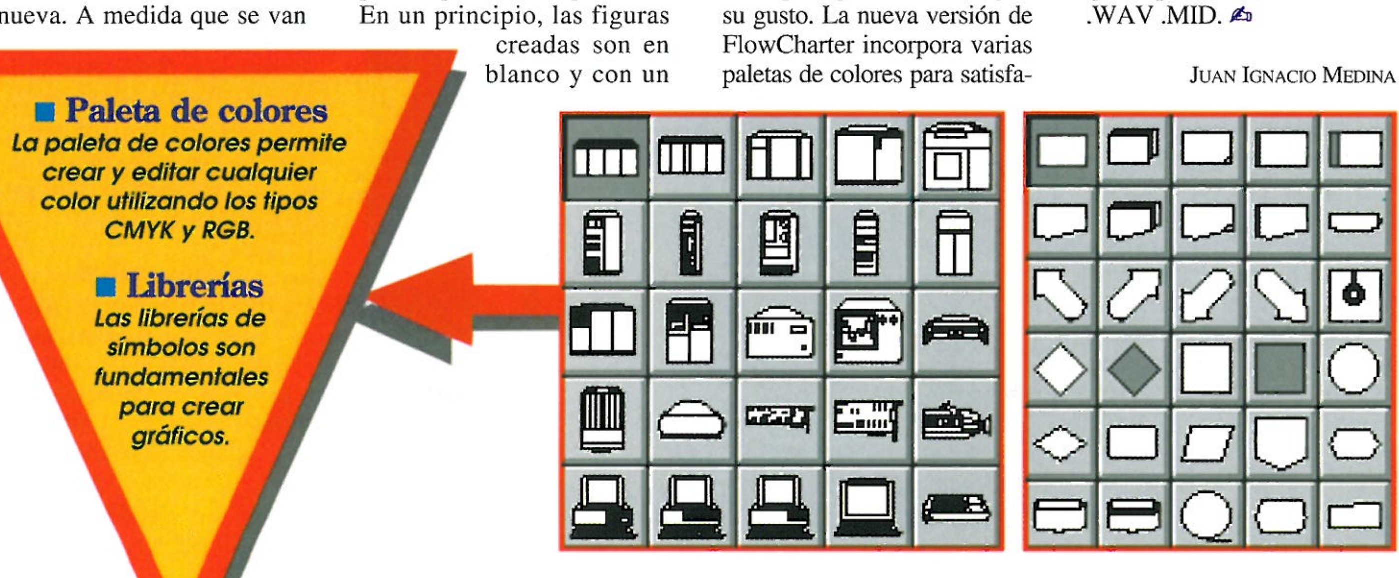
para crear esas uniones (como arcos, líneas o polilíneas). La segunda posibilidad es algo más complicada y radica en arrastrar la figura hasta el punto donde deseamos crear una nueva. A medida que se van creando figuras, estas recibirán una numeración; si lo que se desea es darlas un nombre, será necesario utilizar la herramienta de texto situada en la parte izquierda de la pantalla.

En un principio, las figuras creadas son en blanco y con un borde negro, pero el usuario puede utilizar las herramientas que el programa le pone a su alcance para cambiar su aspecto. FlowCharter contempla la posibilidad de modificar la textura del shape o, lo que es lo mismo, aplicar sobre las figuras distintos tipo de rayados para dotarlas de una mayor vistosidad. También es posible variar el grosor de los bordes, para ello el programa viene dotado con más de cinco tipos distintos para que el usuario elija a su gusto. La nueva versión de FlowCharter incorpora varias paletas de colores para satisfacer el gusto de los más exigentes que quieren dar a sus trabajos un acabado perfecto.

La ventaja de trabajar bajo entorno Windows le proporciona a este programa una serie de herramientas muy beneficiosas. Además, ABC FlowCharter es compatible con la version OLE Intellinsense 2.0. Gracias a esta técnica es posible introducir en ABC Flow cualquier tipo de objeto mediante el uso del portapapeles. Estos objetos pueden ser desde textos o celdillas de hojas de cálculo hasta complejas animaciones provenientes de Animator Pro o estupendas secuencias de vídeo tratadas con Microsoft Video. Otra de las ventajas del programa es que permite incorporar cualquier tipo de archivo de sonido .WAV .MID.

JUAN IGNACIO MEDINA





THE PRINT SHOP DELUXE

MUY PRESENTABLE

El diseño y la presentación juegan un importante papel en la calidad final de folletos, invitaciones, comunicados o simples cartas administrativas. The Print Shop Deluxe constituye una herramienta muy completa para iniciarse en ese mundo sin que para utilizarla hagan falta grandes conocimientos ni potentes equipos. Sólo es necesaria una buena dosis de imaginación.

The Print Shop Deluxe es un programa de diseño gráfico que funciona con el sistema operativo MS–DOS y que cuenta con innumerables posibilidades para realizar presentaciones con una calidad profesional. Una vez cargado del programa, y tras haber hecho lo propio con el ratón, el menú principal da a elegir entre varias plantillas base que servirán como soporte de nuestro trabajo. Se puede optar por diseñar desplegables, cartas, páginas, calendarios o carteles, así como por configurar el equipo de impresión (Setup) o la salida del programa.

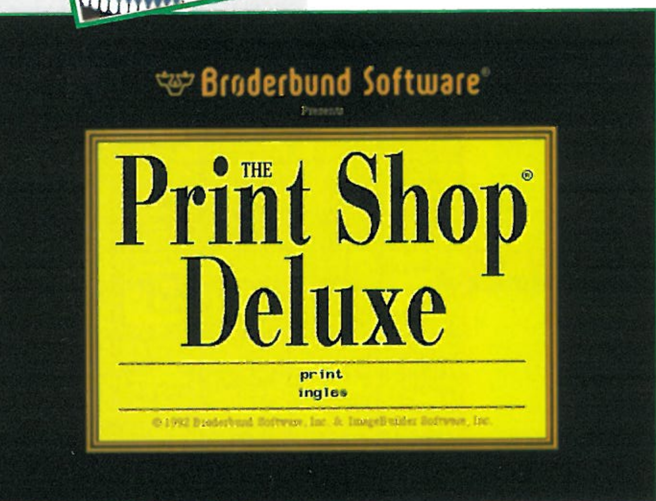
Cuando se ha elegido con el ratón (o a través de las teclas del cursor) el soporte que más se adapta a nuestras pretensiones, aparece un menú inicial dividido en dos partes a las que se accede a través del tabulador. La primera de ellas ofrece las opciones seleccionar un fondo (Select a Backdrop) entre los muchos que incluye; elegir una maqueta prediseñada (Select a Layout); seleccionar la caja de texto o de gráficos a editar (Fill in or Edit); o añadir nuevos elementos, en el caso de que se quiera reformar la maqueta elegida o crear una nueva (Add New Elements). Esta última opción cuenta con muchas posibilidades de diseño como columnas, cajas de texto, gráficos o bordes, editables al gusto del usuario.

La zona inferior del menú ofrece los comandos color de fondo (Preview), guardar (Save), imprimir (Print), o volver al menú principal. A partir de este momento, todo dependerá de la imaginación del usuario.

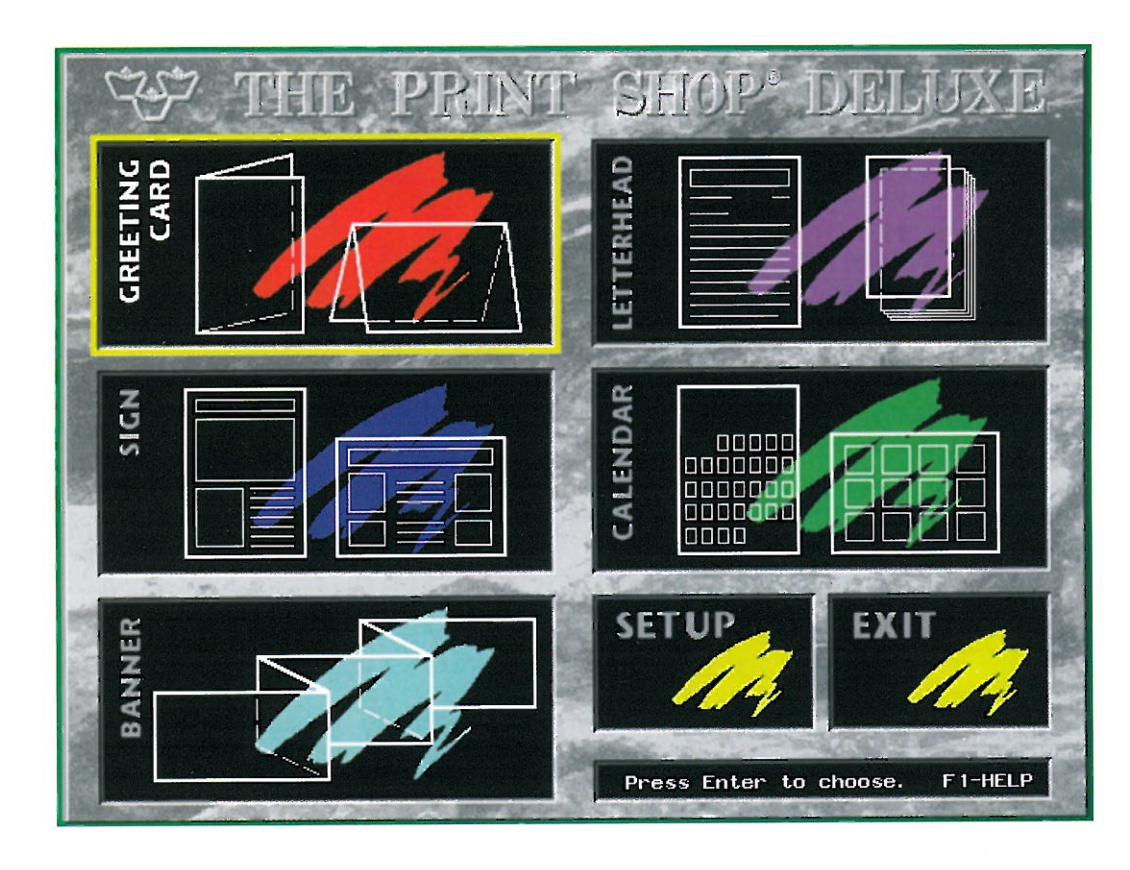


Feliz cumpleaños

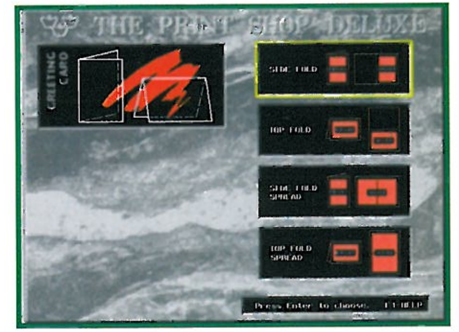
Imagine, por ejemplo, que su sobrino cumple años dentro de unos días y necesita un determinado número de invitaciones para sus amigos. Pero además quiere diseñarlas usted mismo con The Print Shop Deluxe. Es así de sencillo: tras cargar el programa (no se olvide del ratón) y desde el menú principal, elija la primera opción como formato de la invitación. Por defecto se visualizará el frontal del pliego. Lo primero que debe hacer es seleccionar un color de fondo con el comando correspondiente de la parte de abajo del menú. A usted le gusta un celeste de la paleta de colores con un 50% de saturación, por ejemplo, y posteriormente *pinche* la función Done (hecho) para fijarlo. Pero también quiere sobreponer algún motivo festivo para enmarcar la portada. Para ello vuelva a situar el ratón sobre seleccionar



Con este programa de Broderbund Software se pueden realizar desplegables, cartas, páginas, calendarios o carteles. El único límite a sus creaciones lo pone su propia imaginación.



Con The Print Shop Deluxe se puede elegir una maqueta prediseñada con la función Select a Layout en la que podrá incluir cualquier cosa que se le ocurra. Si no le gusta el modelo predefinido, puede modificarlo con la opción Add New Elements.



un fondo (Select a Backdrop) del primer menú. De allí, elija el motivo "confetti" de las fuentes gráficas que incluye el programa. Luego marque de nuevo Done.

Ya tiene diseñada la parte gráfica, y ahora empieza con el texto. Para ello vuelva al menú anterior, marque añadir elementos nuevos (Add New Elements), y en el submenú que aparecerá *pinche* sobre Text Block. Observará cómo un ángulo sustituye al apuntador. Se

Al pulsar la opción Done podrá ver el resultado de su trabajo

trata del punto donde comenzará a definirse la caja del texto. Sitúelo y fíjelo (Done). Este primer espacio quedará en blanco para poder escribir a mano el nombre del invitado.

Con el mismo procedimiento abra otra caja debajo, y cuando aparezca el menú, escriba en la parte superior de éste el mensaje que quiera con los comandos que figuran debajo y a los que se accede con el tabulador. Antes de teclear el texto dele el estilo que crea más conveniente. Seleccione las fuentes de letras (Font) y elija una divertida, la bazooka por ejemplo. Después dele un tamaño que se vea bien y además quepa en la caja (Font Size).

Vuelva a la parte superior del cuadro con el tabulador y escriba el texto: "Te invito a mi fiesta". Tras pulsar Done visualizaremos el resultado en el monitor. Ya está terminada su pequeña obra de arte. Para no perder el trabajo, guárdela (Save) con la ayuda del menú que existe al respecto y con el que también le daremos un nombre, la descripción del trabajo y el

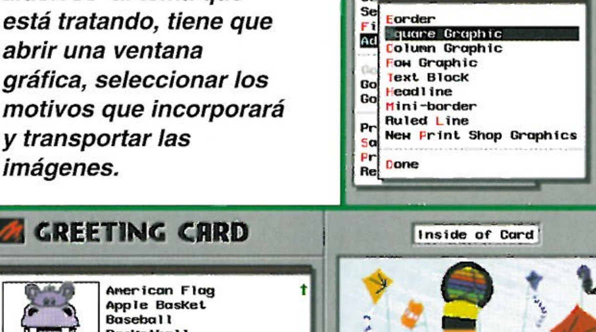


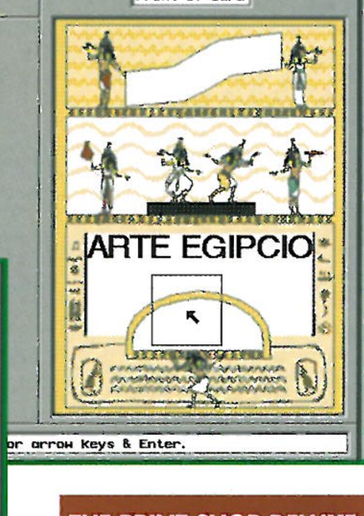
Para elegir el color de fondo del documento que está creando (izquierda), sólo hay que acudir a la opción Select a Backdrop del menú y señalar el tono que más le guste.

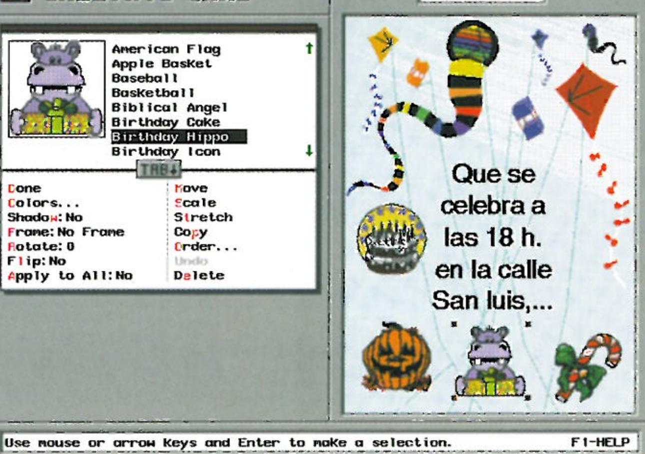
soporte donde se desea grabar. Pero aún no ha terminado, ahora tiene que diseñar el interior de la tarjeta. Para comenzar este nuevo trabajo, seleccione desde el menú principal Inside of Card. Como fondo general puede elegir de entre las fuentes disponibles algo divertido como *kites*. Luego, por el procedimiento ya explicado anteriormente, abra una caja de texto donde escribirá el día, la hora y el lugar donde se llevará a cabo la celebración.
Como la parte inferior de la tarjeta ha quedado muy vacía, añádale otros motivos alusivos a las fiestas de cumpleaños como una tarta, regalos o bastones de caramelo. Pero las imágenes no pueden plantarse sin más. Es necesario abrir una ventana gráfica (Square Graphic), abrir también la opción Add New Elements y después transportar las imágenes que desee. Una vez completado el trabajo grábelo y comience a imprimirlo desde el menú principal del programa.

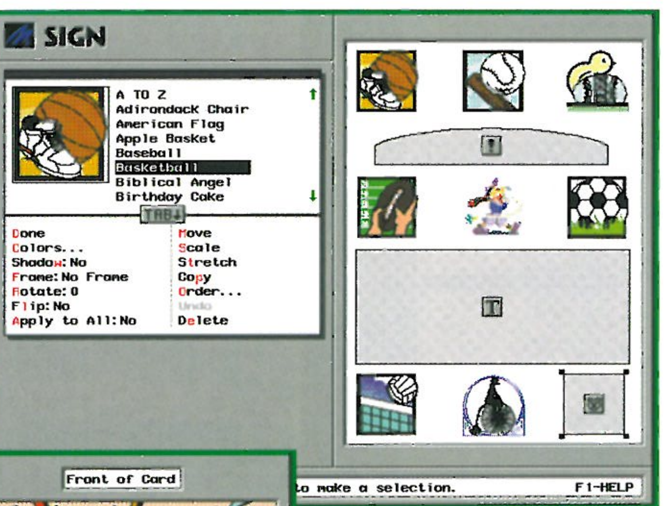
Es importante que después de cada paso que realice haga clic sobre la opción Done (hacer). De esta forma ejecutará la función seleccionada y no se olvidará de ninguno de los pasos que tiene que realizar.

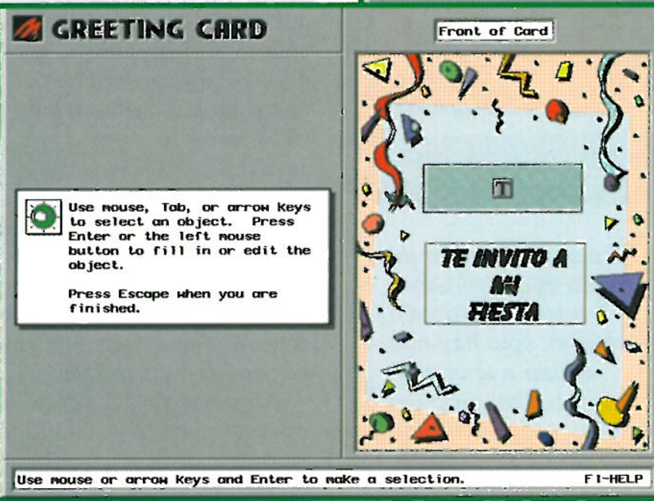
Para rellenar los huecos en blanco con dibujos alusivos al tema que está tratando, tiene que abrir una ventana gráfica, seleccionar los motivos que incorporará y transportar las imágenes.













The Print Shop Deluxe saldrá en breve a la venta traducido al castellano

Este ejemplo sólo utiliza una pequeña muestra de las posibilidades que ofrece el programa, que también permite rotar imágenes y textos, editar el tamaño y el estilo de las diferentes fuentes o partir de una maqueta preconfeccionada.
Es importantísimo hacer siempre un clic sobre la función Done después de cada paso porque, de lo contrario, no habremos ejecutado la función que hayamos seleccionado.
Pero The Print Shop Deluxe no sólo diseña tarjetas. Siguiendo este mismo procedimiento también puede diseñar un calendario, la plantilla de una carta o incluso un cartel que nuestra impresora sacará por partes para que luego puedan ser pegadas y expuestas.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

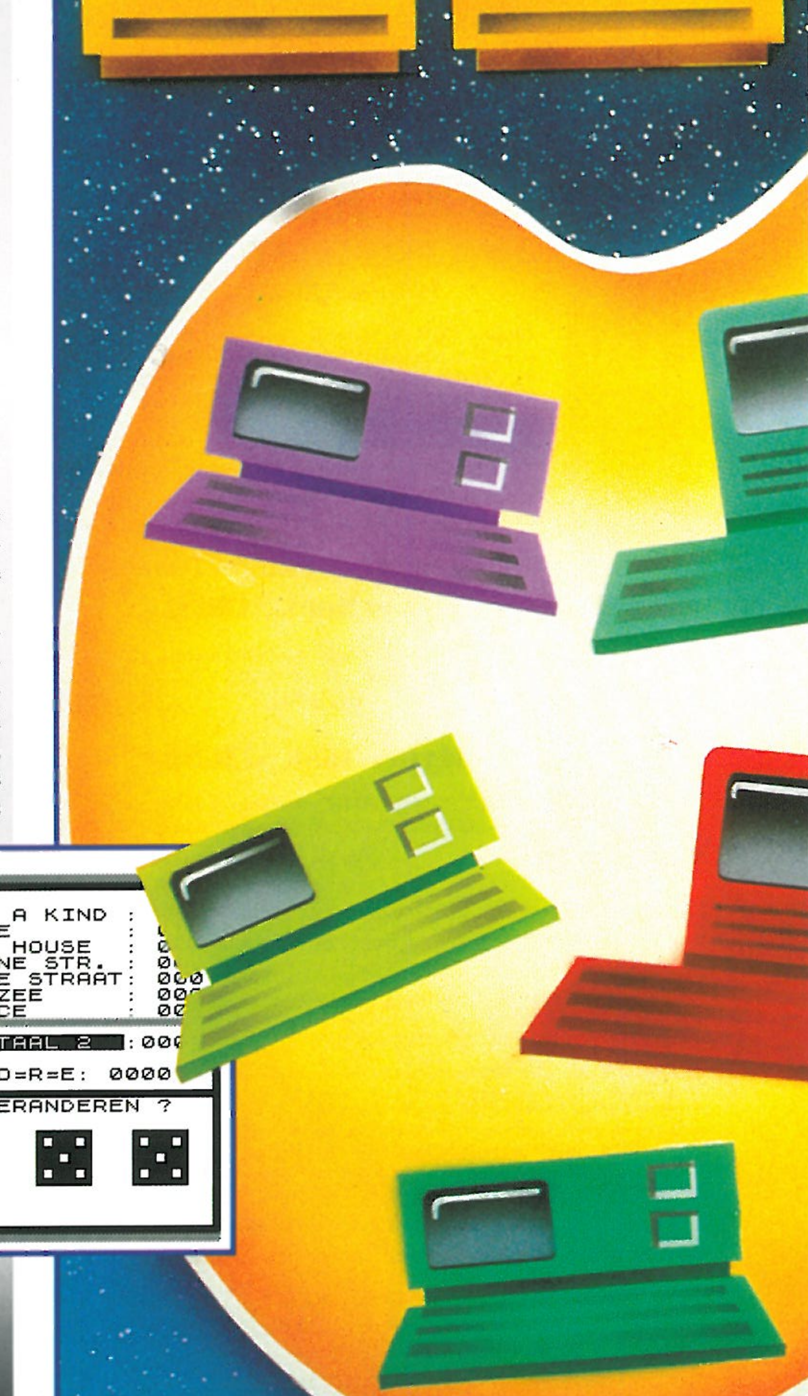


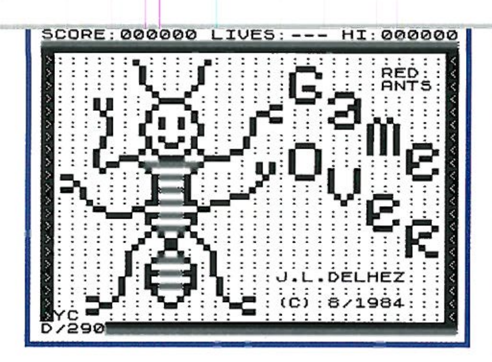
EMULADORES

AQUELLOS VIEJ

Antes de la invasión de los poderosos ordenadores actuales, basados en el estándar IBM PC, hubo un tiempo maravilloso en el que las computadoras personales con microprocesadores de ocho bits poblaban los hogares de los aficionados a la informática. Ahora, gracias a los emuladores de software, es posible retroceder diez años en el tiempo y disfrutar con nuestros ancestros informáticos.

A comienzos de la década de los ochenta no existía, como hoy, un estándar claro para ordenadores personales. Las antiguas computadoras de ocho bits fueron bautizadas como microordenadores e invadieron los hogares de los aficionados a la electrónica y la informática. Sinclair ZX Spectrum, ZX 81, la saga Amstrad CPC, MSX, Commodore, Oric o Dragon fueron la antesala y el caldo de cultivo binario para introducir la informática en nuestras casas.
Lejos de las prestaciones de los equipos de hoy en día, esos microordenadores carecían de unidades de disco, monitores de alta definición y teclados tipo máquina de escribir. En su defecto, unidades de casete, televisores caseros y teclados de goma o membrana hacían posible que los sufridos, y sobre todo pacientes, usuarios aprendiesen los conceptos básicos de la informática.
Con el tiempo, aquellas máquinas entrañables fueron quedando obsoletas hasta acabar olvidadas en algún armario o en el cubo de la basura. Por fortuna, algunos de aquellos poseedores de los primeros ordenadores









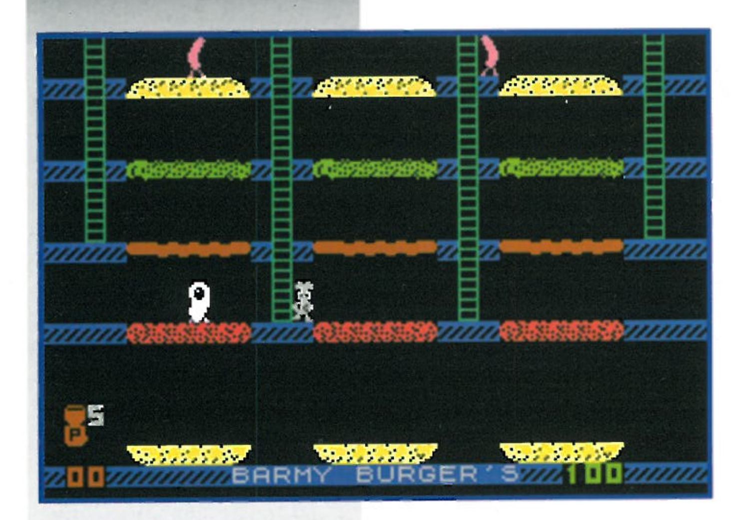
OS CACHARROS

Los programas de emulación son, en su mayoría, de dominio público, aunque también existen versiones comerciales.

han decidido hacer un pequeño homenaje a sus orígenes y han creado un software de emulación para poder ejecutar en los PC actuales todo el software de aquella época.
Un emulador es, básicamente, un programa capaz de ejecutar otro programa diseñado para una máquina distinta a la que estamos utilizando. Para ello, se deben reproducir las condiciones del ordenador para las que estaba diseñado el software original.

Software traducido

Una de las primeras lecciones que se aprende al estudiar informática es la diferencia entre un intérprete y un compilador. Un compilador es un programa que traduce el código de otro programa a lenguaje máquina. El intérprete, por el contrario, traduce también un lenguaje a otro, con la diferencia que lo hace instrucción a instrucción. El compilador realiza la traducción de una vez, dejando un fichero ejecutable que funciona independientemente del compilador. Desde este punto de vista, un emulador es un intérprete que incorpora, además, tablas de datos del ordenador que trata de emular, que resultan imprescindibles para el correcto funcionamiento del software original. La mayoría de los ordenadores actuales no trae ningún lenguaje de programación en ROM. Sin embargo, los antiguos microordenadores solían llevar el intérprete Basic almacenado en ROM e incorporaban rutinas de impresión en pantalla, lectura de puertos, generación de sonidos, etcétera. El grueso de los programas escritos para estas máquinas hacen uso de esas rutinas, por lo que los emuladores cuentan con una copia exacta de la



ROM de la máquina original. Este es precisamente el motivo por el que no se han comercializado de forma oficial versiones de emuladores de software.

Hay sistemas de BBS que ofrecen al usuario información y soporte de los diferentes emuladores, así como un sinfín de programas y utilidades.

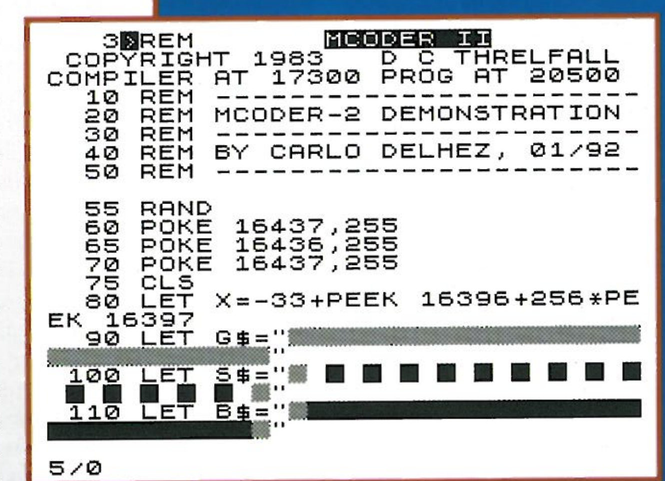
Programas vía BBS

Vender estos programas equivaldría a vender una copia exacta de la ROM (que al fin y al cabo es un programa almacenado en un chip en vez de en un disquete) del ordenador original, que, por supuesto, está protegida por el copyright del fabricante. Por ello, la mayoría de los emuladores sólo se pueden adquirir vía shareware o dominio público.
Para que un ordenador sea capaz de emular a otro, sus prestaciones (velocidad de reloj, capacidad de direccionamiento del microprocesador, memoria RAM...) deben ser muy superiores a las del equipo emulado, ya que el procesador pierde una gran cantidad de tiempo interpretando, una a una, las instrucciones escritas para la máquina original. Además, se deben reproducir exactamente las condiciones de la máquina inicial, por lo que los *buffers* de memoria, áreas de variables y otras zonas comu-

COMMODORE 64

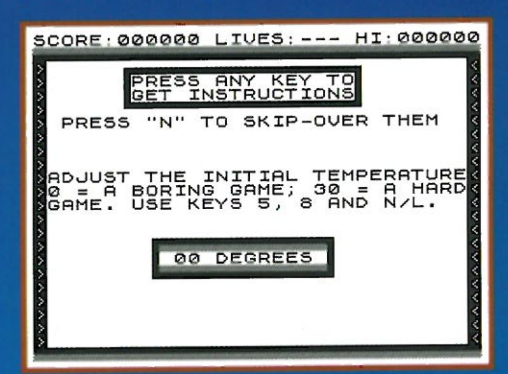
Este ordenador, de aspecto parecido al VIC-20, poseía un microprocesador 6510 de 8 bits, una memoria RAM de 64 Kb y una ROM de 20 Kb. La pantalla estaba compuesta por 25 filas y 40 columnas. En baja resolución disponía de 16 colores y la resolución máxima era de 320 x 200 puntos. Una característica muy importante que hay que destacar del Commodore 64, era su capacidad para manejar sprites, es decir, gráficos en movimiento. Con este ordenador se podían definir y utilizar un máximo de ocho sprites. Poseía conexiones para dos palancas de joystick más una de lápiz óptico, RS232 (con el adaptador adecuado) y otras más. Los lenguajes disponibles para esta máquina eran Basic, Forth, Logo y Ensamblador del 6502. Tenía cuatro teclas de función.
Una de las versiones del emulador de Commodore 64 que mejor funciona, es la desarrollada por Miha Perternale. Soporta programas escritos en código tanto del 6502, como del 6510. Se incluye una versión exclusiva para

SINCLAIR ZX-81



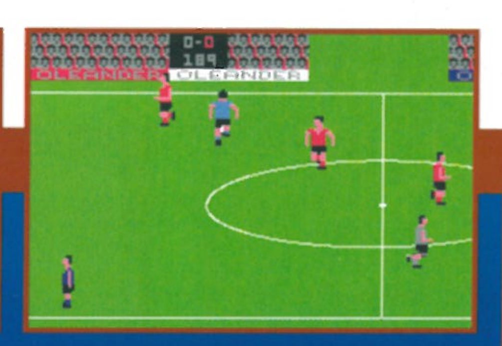
Delhez realizó en 1992 un emulador bastante bien conseguido. Hay dos versiones, una lenta y otra rápida. Ambos emuladores pueden correr en cualquier procesador compatible IBM y en los ordenadores NEC, necesitando 128 Kb de memoria convencional libre en el PC. Desde la línea de comandos del MS-DOS se le pueden indicar parámetros para evitar el testeo de la memoria RAM en los reseteos, activar el vídeo inverso y modificar la velocidad de ejecución del mismo. Las intrucciones de Basic asignadas a cada tecla son muy parecidas a las de su precedesor: el Spectrum.

Fue el predecesor del ZX-80. Llevaba incorporado un microprocesador Z-80 de 8 bits a 1 MHz, y fue el primero de la saga Sinclair en incorporar un chip ULA (que ahorraba la utilización de otros chips). Sólo podían visualizarse en pantalla dos colores: blanco y negro. Tenía una memoria RAM de 1 Kb (ampliable a 16 Kb) y una ROM de 8 Kb. La resolución en pantalla era de 32 x 24 caracteres de texto y 64 x 44 para gráficos. Carlo









COMMODORE 64 SOFTWARE EMULATOR
MAGIC CODEBYTES BY MIHA PETERNEL
(C) 1993 MOOVART SOFTWARE SLOVENIA

EMULATOR OPTIONS

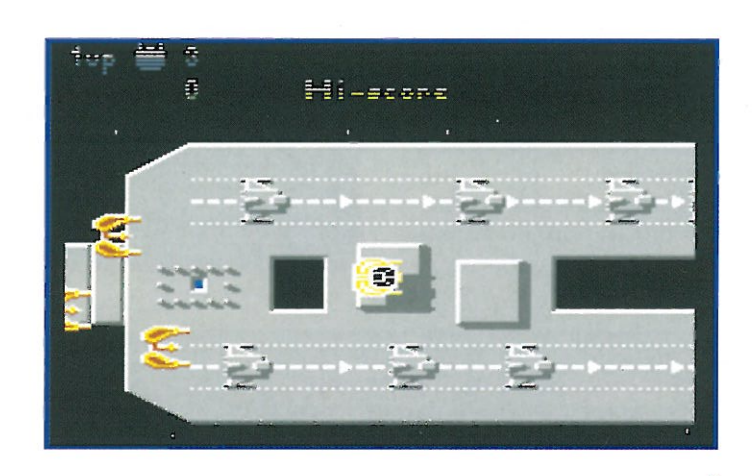
JOYSTICK PORT EMULATION:
[NONE] [A] [B] [BOTH]
SPRITE TO SPRITE COLLISSION:
[OFF] [ON]
SPRITE TO BACKGROUND COLLISSION:
[OFF] [ON]
RASTER SPEED:
FAST SLOW
SCREEN REFRESH SPEED:
FAST SLOW
CLOCK SPEED:
FAST SLOW

Miha Peternel

286 y otra para 386. Para esta última es necesario un PC 386DX a 40 MHz o superior si quiere que funcione a un buen ritmo. Soporta tarjeta gráfica VGA y quizá la característica más sorprendente que se ha podido observar es, la incorporación de la tarjeta de sonido Sound Blaster. ¡Vale la pena escucharla! El emulador tiene una serie de teclas de función especiales, como la de opciones, que permite, entre otras cosas, activar la emulación del joystick mediante las teclas del cursor, variar la velocidad de proceso, cambiar el estado de la colisión (encendido/apagado) entre sprites, etcétera. Otra tecla del emulador le brinda la posibilidad de cargar juegos desde el disco duro, gracias a un sencillo y utilísimo menú selector. No se lo pierda, porque no se arrepentirá de tenerlo.

APPLE

El ordenador Apple (modelo II) poseía un 'micro' 6502 a 1 Mhz, una memoria RAM de 128 Kb, ROM de 16 Kb y 3 modos gráficos: 40 x 40 puntos, 280 x 192 y 560 x 192 pixel. En estos modos de vídeo se podían utilizar 16 colores. Contaba con botón de Reset y un par de interruptores para cambiar de 40 a 80 columnas y de los caracteres americanos a los europeos. Tenía una salida de comunicaciones para el ratón o joystick y otra tipo RS-232 para un módem o una impresora. Incorporaba una unidad de disco de 5,25 pulgadas con capacidad de 143 Kb. El emulador de Apple de Randy Spurlock, soporta tarjetas gráficas CGA, EGA y VGA. La situación de las teclas en PC es similar a la del Apple original, excepto tres usadas por el emulador. El joystick se puede manejar con las teclas del cursor. El manejo del puerto serie no ha sido incorporado en esta versión y sólo acepta el tratamiento de los discos flexibles. El emulador comienza con la sesión de Basic en modo monocromo. Existe una línea de comandos que avanza a medida que se pulsa la tecla Enter. El intérprete es bastante rudimentario, ya que no posee estructuras If... Then... Else ni la instrucción While. También carece de las instrucciones Circle y Paint, apropiadas para la programación de gráficos.



Poseer un ordenador potente y que funcione a una alta velocidad es imprescindible para el correcto funcionamiento de estos programas.

nes, tienen que tener su copia equivalente en la RAM del PC. Es interesante señalar que la mayoría de los emuladores son de ordenadores de 8 bits con microprocesador Z-80. Este chip tiene un código muy similar al microprocesador 8080, que es la base de los PC actuales en cuanto al juego de instrucciones. Por tanto, la única diferencia entre ambos *micros* es la velocidad con la que se ejecuta el software en unos y otros.

Los programadores de emuladores han tenido que resolver un sinfín de dificultades hasta conseguir su objetivo. Uno de los problemas aparentemente insalvables que se le planteó a Pedro Gimeno en la realización de su emulador de Spectrum fue la posibilidad de cargar programas desde el casete que incorporaba el microordenador.

Para empezar, el PC no dispone de entradas diseñadas para casete o una entrada específica. Gimeno decidió utilizar una de las patillas del puerto paralelo del PC, destinado normalmente a la impresora, para leer a través de ella los datos provenientes del casete. El problema, aparte de conseguir una rutina de carga fiable que se sincronizara con la velocidad del PC y la carga del programa, fue que el excesivo volumen de la salida del casete quemó varias tarjetas de comunicaciones del ordenador que utilizaba el programador. Pese a ello y tras varias pruebas, Gimeno consiguó que un PC cargara un programa de Spectrum almacenado en una cinta de casete.

Otra divertida anécdota es el hecho de que Miha Pertenale, autor del emulador de Commodore 64 más conocido, utilizara la tarjeta de sonido Sound Blaster para emular las capacidades sonoras del chip SID (Sound Interface Device) montado en los ordenadores Commodore.

Afortunadamente, los problemas que han sufrido los programadores de emuladores ja-

MSX



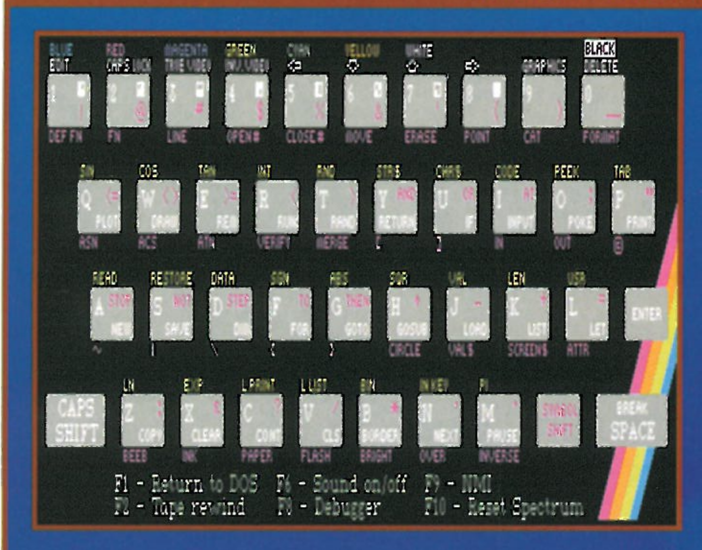


Este fue un ordenador que vivió la época dorada del software para microprocesadores de 8 bits, como el Spectrum, Amstrad CPC o Commodore 64. Los diseñadores del MSX pretendieron convertirlo en un estándar, como el IBM PC, pero no lo consiguieron. Cada fabricante diseñaba sus propios aparatos (Philips, Sony, SVI, etcétera). La memoria RAM tenía que ser de 8 Kb como mínimo, una ROM de 32 Kb y una VRAM de 16 Kb. La pantalla gráfica (chip TI 9918) podía visualizar 16 colores con una resolución de 256 x 192 pixel y se podían definir hasta 32 sprites de 8 x 8 puntos o 16 sprites de 16 x16 u ocho de 32 x 32. En modo texto, la resolución era de 40 columnas por 24 filas. Al arrancar el ordenador, empezaba a funcionar el lenguaje Basic. Incoporaba un slot para acoplar cartuchos con programas o videojuegos. El sonido era reproducido mediante el chip AY38910 (el mismo del Amstrad CPC y Spectrum +3). Disponía de tres canales de audio. Más tarde surgió la generación de los MSX 2, que mantenían la compatibilidad con los MSX y ofrecían un nuevo sistema operativo: el CP/M.



Algunos programas poseen opciones para adaptarse a la máquina sobre la que están funcionando. Out Run para Commodore 64 (izquierda) es ya un clásico de los juegos.

SINCLAIR ZX-SPECTRUM



Tras un corazón Z-80A a 3,5 MHz, estaba el sucesor del ZX-81 con 16 Kb de RAM y una ROM de igual cantidad. La pantalla tenía 32 columnas por 24 líneas con una resolución de 256 x 192 puntos. Los colores estaban superpuestos y se podían utilizar hasta ocho. Al enchufar el ordenador, lo primero que aparecía era el intérprete de Basic.

El mejor creador de emulaciones de Spectrum en PC es el español Pedro Gimeno, que ha realizado varias versiones:

- 0.99A: Versión básica.
- 0.99B: Cuenta con menú para grabar en disco imágenes de la memoria del Spectrum, ventaja que posibilita volver a cargar el juego por donde lo había dejado. Está preparado para leer del casete mediante un cable que se conecta al puerto de la impresora del PC. Soporta tarjetas gráficas EGA y VGA.
- 0.99C: Es una versión mejorada de la anterior.
- 0.99D: Incorpora mejoras como la emulación del joystick Kempston mediante las teclas del cursor del PC; trae ficheros de apoyo para Windows; incluye una versión exclusiva para ordenadores 386 y superiores y tiene mejorado el núcleo del programa.

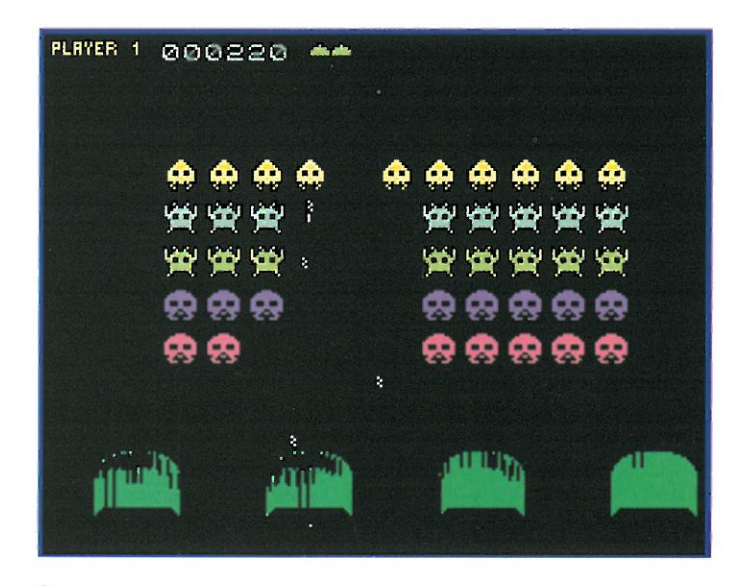




más serán del todo conocidos por sus usuarios. Gracias al trabajo y al ingenio de sus creadores, todos podremos contemplar atónitos (algunos por primera vez) el software que se diseñaba en la década de los ochenta y, lo que es mejor, el comportamiento de aquellas máquinas, que hoy ya son un recuerdo del pasado.

Emuladores baratos

Para conseguir este software (tanto emuladores como juegos y programas para los mismos) no hay más que conectar con cualquier BBS que disponga de un apartado de emuladores y buscar el área destinada a tal efecto. Una de las ventajas fundamentales de este tipo de software es que la mayoría de los programas suelen ocupar realmente poco (unos 64 Kb). Esta cifra viene determinada por la memoria máxima (sin paginación) que tenían las máquinas.



El popular juego Invaders, creado para el ordenador Spectrum, dista mucho de lo que se hace hoy en día, aunque sigue siendo igual de adictivo.

Volver a empezar

Aunque es menos probable, gracias a que el pasado nos ha enseñado que la compatibilidad es uno de los pilares del progreso, quién sabe si dentro de algunas décadas la historia volverá a repetirse y sean otras personas las que creen emuladores de los *anticuados* AT (ordenadores basados en el microprocesador 286) y Pentium. Tiempo al tiempo.

DAVID RUBIO



VISUAL MAP

DE MADRID AL CI

La empresa española Visual Gis Engineering ha presentado la primera guía digital de Madrid. Su soporte informático ofrece las mismas prestaciones que los callejeros clásicos, pero cuenta con las ventajas añadidas de presentar la información de una manera mucho más fácil de asimilar y visualizar. Además, incluye datos y detalles de varios servicios que, normalmente, se les escapan a las habituales guías.

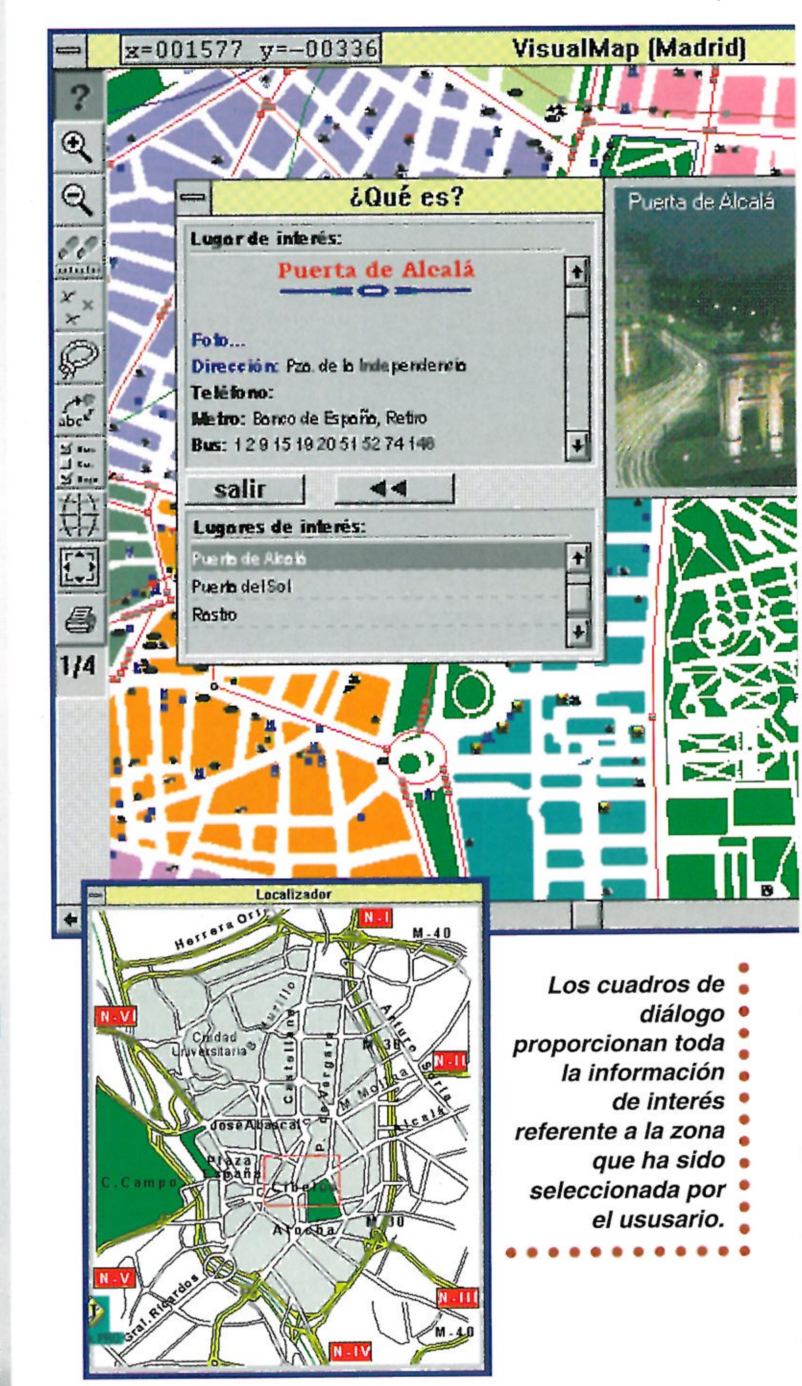
En una gran ciudad como Madrid todo el mundo ha tenido que echar mano de un callejero en más de una ocasión para consultar la ubicación exacta de alguna dirección.

Sin embargo, la engorrosa tarea de buscar en un largo índice el nombre de una calle para, posteriormente, trasladarse hasta el mapa y localizar la zona deseada entre un maremagnun de avenidas, parques y plazas, ha sido definitivamente superada. Todos aquellos que hayan manejado alguna vez un callejero tradicional podrán apreciar inmediatamente las ventajas de esta guía digital. En primer lugar, sus capacidades van mucho más allá del simple plano de calles, ya que junto a este se presenta una enorme cantidad de información relativa a los servicios que ofrece la ciudad. Además, es posible personalizar la aplicación de forma que sólo aparezcan aquellos datos que nos interesan.

Por otro lado, existen algunas funciones (como la de medir distancias) que no son posibles en un callejero de papel.

Un guía inteligente

El fundamento de esta aplicación es la posibilidad de acceder a toda la información de forma inteligente. Para ello, cuando se desea consultar la ubicación de una calle en particular o de un servicio en concreto, no hay que conocer nada más que la forma de navegar por la información contenida en la base de datos, de forma



Los cuadros de diálogo proporcionan toda la información de interés referente a la zona que ha sido seleccionada por el ususario.

ELO



que se pueda elegir la entrada correcta.
Del resto se encarga el gestor de bases de datos relacionales desarrollado por Visual Gris. Todo esto se traduce en que buscar un restaurante en la zona de Chamberí requiere simplemente elegir la herramienta de selección espacial, marcar un círculo que abarque la zona elegida y... *¡voilá!*, aparece un cuadro de diálogo en el que están todos los restaurantes del área seleccionada. Luego basta con elegir el que se desee, apuntar la dirección y el teléfono y hacer la reserva.
El programa también incluye interesantes fotografías de los lugares, monumentos y edificios más importantes de la ciudad, un simpático medidor de distancias e incluso un plano de la red de metro.
VisualMap se convertirá, sin duda, en una excelente fuente de información para los madrileños que quieran conocer mejor su ciudad y en una insuperable ayuda para que los visitantes no pierdan un precioso tiempo. El único inconveniente que presenta el programa es que la gran cantidad de información almacenada hace que, a veces, el proceso de obtención de datos sea un poco lento. Por lo demás, apenas se pueden poner pegas a una aplicación que tiene un inconfundible sabor español.

EDUARDO MENÉNDEZ

Herramientas



Camino
Sirve para medir la distancia entre dos puntos.



Reseñas
Permiten señalar puntos de interés particulares del usuario.



Selección
Crea un área circular alrededor de una zona determinada.



Datos
Muestra una ventana con los temas a los que se puede acceder.



Ver/Ocultar
Facilita la activación y desactivación de los diferentes temas.



Localizador
Muestra un plano de la ciudad a pequeña escala.



Maximizar
Ofrece mayor visualización al ocultar las barras de desplazamiento.

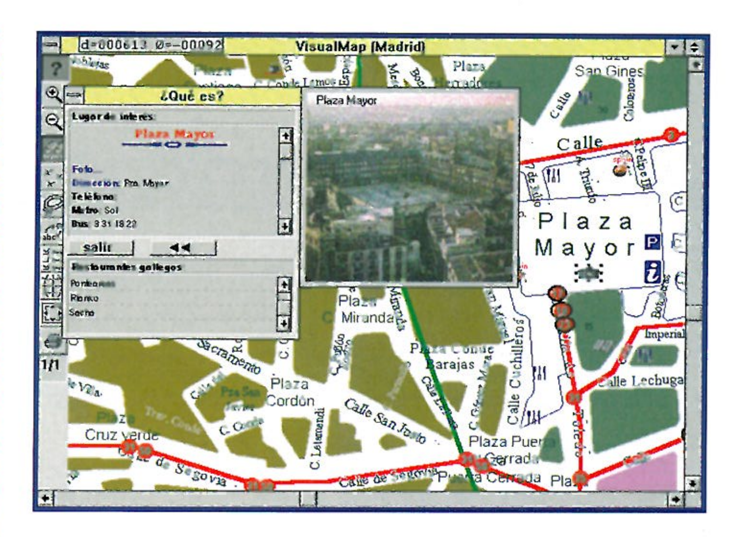


Imprimir
Permite definir las diferentes opciones de la función de impresión.

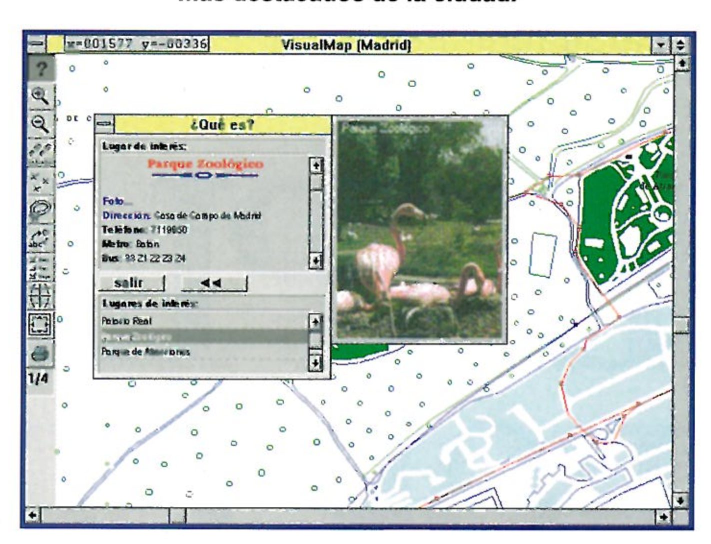
Escala
Muestra la escala relativa a la que se encuentra el mapa.



Coordenadas
Indica la posición del cursor respecto a un punto determinado.



El programa incluye interesantes fotografías de los lugares, edificios y monumentos más destacados de la ciudad.



VISUAL MAP

FABRICANTE
VISUAL GIS ENGINEERING
PRECIO RECOMENDADO
9.900 (IVA incluido)
DISTRIBUIDOR
VISUAL GIS ENGINEERING
C/ Santísima Trinidad 30 - 28010
Madrid Telf: (91) 446 13 03/53







COMMWORKS

Todos las utilidades para facilitar las comunicaciones entre usuarios de PC han palidecido tras la aparición del paquete integrado Commworks. Esta prodigiosa herramienta está integrada por cinco programas que le facilitarán el envío y la recepción de fax, las comunicaciones por módem, el acceso a impresoras, la notificación de ficheros y la transferencia de éstos. Todo un lujo.



LAPLINK POR CINCO

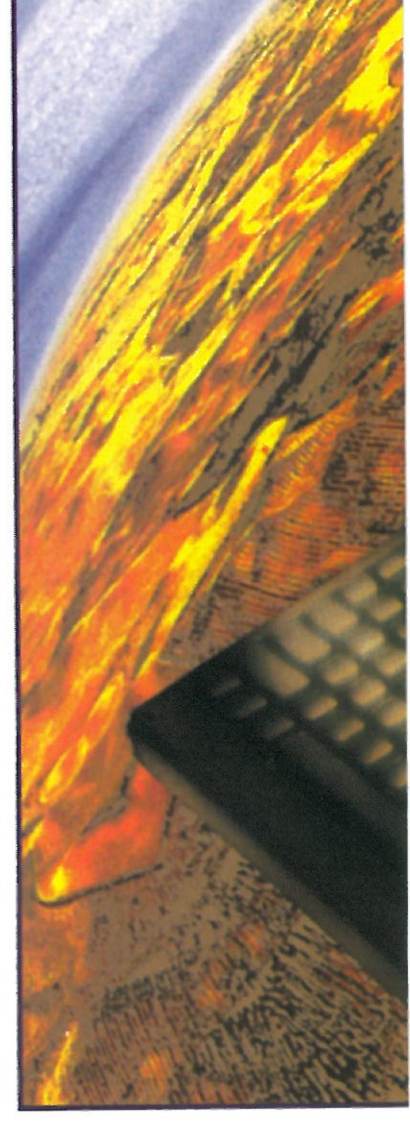
Transferir y comunicar datos entre puntos muy distantes ha sido desde siempre el mayor deseo de la informática personal. Los creadores de software de medio mundo se han devanado los sesos para crear programas que pongan en contacto a usuarios de PC que se encuentran a miles de kilómetros de distancia con sólo pulsar un botón, y ha habido veces que han logrado muy buenos programas.

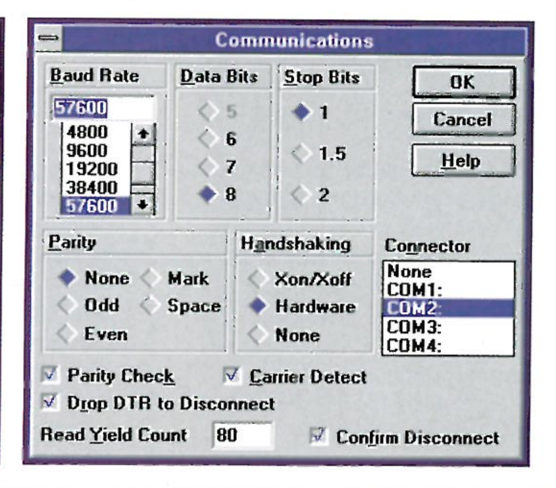
Pero entre todas las utilidades creadas para comunicaciones con ordenadores personales destaca CommWorks, el primer producto integrado para esta función del mercado que incluye utilidades para el envío de fax, emulación de terminales, ejecución remota y acceso a impresoras, notificación de ficheros y que incorpora la utilidad líder en transferencia de ficheros: Laplink.

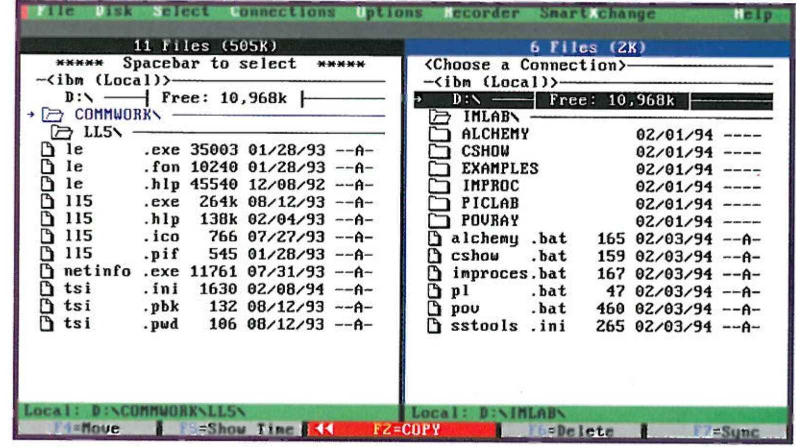
Pocos serán los usuarios que no conozcan Laplink. Los más veteranos recordarán las primeras versiones de este producto, aparecidas en 1986, que comunicaban un PC con otro utilizando un cable serie. Las diversas versiones que se fueron sucediendo a lo largo de los años, lograron un incremento de velocidad de transferencia de ficheros de hasta 500.000 baudios e incorporaron soporte de Windows en modo extendido, lo que permitía transferir datos mientras se ejecutaba cualquier otra aplicación.

CommWorks es una versión revisada, mejorada y ampliada del producto, que ofrece no uno, sino cinco productos integrados en un mismo grupo de programas que funcionan bajo Windows.

La instalación del paquete se efectúa desde tres disquetes de alta densidad, realizando cambios sobre el fichero SYSTEM.INI, añadiendo controla-







dores de comunicaciones exteriores y agregando nuevos ficheros de intercambio al directorio Windows, aparte del subdirectorio propio requerido para los programas.

Durante la instalación, CommWorks solicitará el tipo de módem utilizado de una extensa lista, con soporte para módems con fax incorporado; quizás se requiera con ello la configuración del mismo, añadiendo nuevos parámetros.

Laplink V

El primer programa que se advierte dentro del grupo de programas abierto es la quinta versión del conocido Laplink. Lo más innovador es la transferencia de archivos a través de redes Novell, lo que elimina la necesidad de almacenar los datos temporalmente en el servidor. Gracias a estas redes, los datos circularán 25 veces más rápido que si se utilizaran los comandos tradicionales del DOS para la copia de ficheros. La herramienta SmartXchange permite efectuar transferencias complejas, como la clonación y sincronización de directorios. Se echa en falta, eso sí, un administrador de archivos del tipo Windows, dado que al activar el icono Laplink V, se sale momentáneamente a una aplicación DOS, con las consiguientes desventajas para el interfaz de usuario.

El programa Laplink V permite transmitir datos con facilidad de un ordenador a otro desde el sistema operativo MS-DOS o desde el entorno Windows.

Laplink Remote Access

Laplink Remote Access es una pequeña red local que permite la conexión de un PC a otro,

para compartir los recursos (unidades de disco e impresoras) de este último. Lo mejor de todo es que es una aplicación Windows, que deja el control a otros programas mientras Remote Access se sigue ejecutando en segundo plano. La red trabaja, como el resto de programas de la empresa Travelling Software, con cable serie, módem o cable coaxial.

■ TS Fax

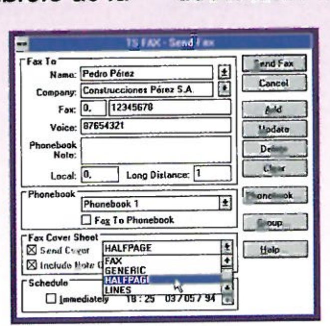
Este programa permite enviar y recibir faxes mientras el usuario está trabajando con su hoja de cálculo o procesador de textos preferido. Esta utilidad requiere un módem/fax Class I/II o CAS. Incluye diversos diseños para el envío de fax, tolerando la importación de diseños o documentos desde aplicaciones específicas Windows. TS Fax controla los fax recibidos y enviados, dispone de una agenda telefónica, utilidades para la compresión de ficheros, impresión de documentos, edición de membretes y conexión con redes locales para utilizar un único módem.

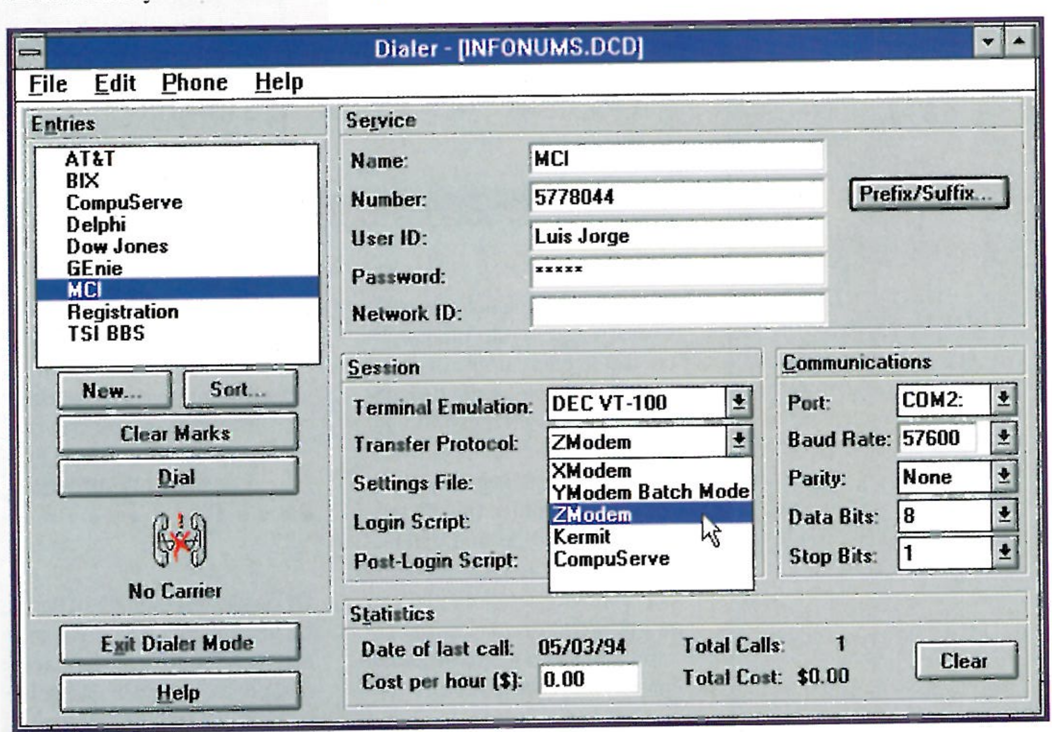
■ TS OnLine

Se trata de un programa de comunicaciones remotas con correos electrónicos o BBS, como lo puedan ser Telemate o Procomm, solo que para el entorno Windows.
La utilidad TS OnLine organi-

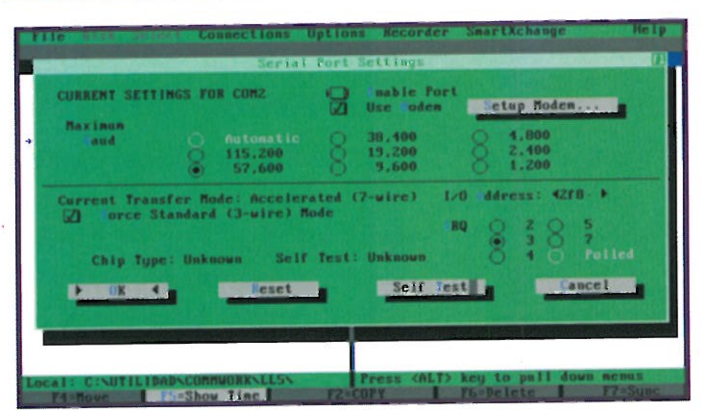
Las ventajas de TS Fax

Una ventaja de la utilidad TS Fax es la posibilidad de crear documentos con nuestro procesador de textos habitual. Al utilizar el ordenador como fax, se pueden guardar los documentos y el estilo de cabecera o membrete de la compañía. Con este programa también es posible elegir el formato del documento, incluyendo una opción llamada Facsim (facsímil) que posibilita realizar copias exactas de firmas o dibujos. Por si esto le parece poco, TS Fax no tiene inconveniente en que el usuario cree un formato propio para documentos personales, con la posibilidad de incluir imágenes gráficas o cliparts. Con TS Fax es posible recibir un documento mientras se está trabaja en otra tarea. Para ello, el usuario debe estar preparado para recibir el envío, pero esto resulta mucho menos engorroso que el trabajo de aquellas personas que tienen una sóla línea para teléfono y fax, y han de compartirla.





El usuario puede crear su propia agenda, así como controlar el gasto de cada llamada telefónica (arriba). La velocidad de transmisión puede seleccionarse de forma automática (derecha).





El programa Laplink V dispone de una opción especial para que aparezcan representados en pantalla los ficheros que se van a seleccionar. Esta utilidad facilita la labor de elección.

Lo que hace Commworks



■ Remote Access

Conecta dos ordenadores, de manera que ambos puedan utilizar las mismas unidades e impresoras . Se trata de una pequeña red local.

■ Laplink V



Transfiere ficheros de un ordenador a otro mediante un cable serie, paralelo, módem o red. Utiliza un menú similar al Comandante Norton.

■ TS OnLine



Emulador de terminales que conecta un ordenador con otro mediante el módem. Con este programa se puede acceder a correos electrónicos o BBS.

■ TS Fax

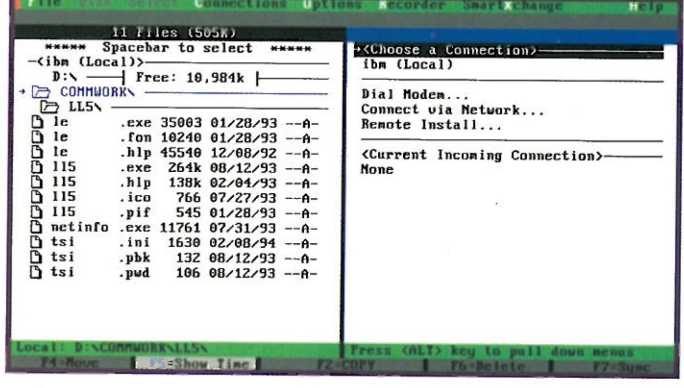


Es una utilidad que permite utilizar el módem como fax (si el primero está preparado para ello) para enviar documentos e imágenes asociadas.

■ Laplink Alert



Esta aplicación monitoriza los directorios, avisando de cualquier suceso o cambio realizado. Es como el auditor de una red.



za y automatiza las llamadas telefónicas que reciba el usuario según el orden de recepción, el envío de bloques de texto independientes de ficheros de texto o documentos, dispone de protocolos Compuserve (la base de datos BBS –bulletin board system o sistema tablón de anuncios– más grande y más utilizada del mundo), tiene un soporte para bajar ficheros gráficos (download) con formato GIF o RLE de manera directa, y también incluye el lenguaje informático Script, que es utilizado por todo el mundo para crear rutinas automatizadas.

■ Laplink Alert

Laplink Alert es una función del programa que advierte qué redes locales que se encuentran funcionando bajo el entorno Windows.

El programa monitoriza Windows e informa a cada momento de cuáles han sido los últimos cambios efectuados sobre las aplicaciones. Por supuesto, permite enviar y recibir mensajes con todos los usuarios conectados a la red. Todas las actividades, mensajes y faxes recibidos en una misma sesión pueden ser asociados con ficheros de sonido (.WAV).

¿Qué es Laplink V?

Laplink está orientado a usuarios de ordenadores portátiles que tienen la necesidad de transferir información a su PC de sobremesa.

Solo o en compañía

Laplink V se puede adquirir por separado o integrado dentro del paquete CommWorks. De todas formas, merece la pena pagar un poco más (unas 6.000 pesetas) para hacerse con todo el paquete.

Cuestión de cables

La conexión entre dos PC es sencilla. Puede utilizar cualquiera de los cables adjuntos con el programa: un cable serie con salidas y entradas de 9 y 25 pines, en ambos extremos, o un cable paralelo o Centronics. Si los ordenadores están alejados, puede probar a fabricarse un cable serie.

Instalación a distancia

Con Laplink es posible instalar el programa desde uno de los ordenadores a otro, sin necesidad de moverse desde cualquiera de los terminales.

Ficheros gestionados

Laplink incorpora un gestor de ficheros para su búsqueda en el disco duro. Tiene opciones similares al Administrador de archivos de Windows (permite eliminar directorios, renombrar archivos, ver ficheros de texto...).

Otras opciones

El programa cuenta con la opción de clonación directorios, lo que crea copias del contenido del directorio de uno de los terminales. Esta opción resulta muy interesante para los supervisores de redes locales, que no tendrán que añadir parámetros a la orden XCOPY.

Envíos a toda velocidad

El modo Turbo transmite la información a mayor velocidad, comprimiendo cada fichero antes de su envío y asegurándose de que haya espacio en el disco duro del ordenador de destino.

Multiárea

Como todas las aplicaciones de CommWorks, Laplink puede ser un programa que funcione bajo DOS, pero puede instalarse como icono dentro de Windows. Con esta opción, el ordenador puede transmitir información mientras el usuario realiza otras tareas.

Más cosas

El programa de comunicaciones Laplink V cuenta con otras ventajas, que quizá no sean tan imprescindibles para el trabajo diario, pero que pueden resultar curiosas. El usuario tiene la posibilidad de cambiar el color del entorno de trabajo (interfaz) entre varios tonos diferentes. El programa también cuenta con el Editor Laplink, una utilidad para la creación de macroinstrucciones.

La quinta marcha

Por si esto fuera poco, la quinta versión de Laplink, implementa la transmisión por módem (incluyendo una agenda de teléfonos), o por red local (alcanzado velocidades de hasta 8 Mb por minuto). Siga nuestro consejo, si tiene usted dos ordenadores personales y quiere conectarlos entre sí, no debería pensarse dos veces la compra de esta utilidad.

La opción System Information (información del sistema) ofrece datos sobre la versión de DOS utilizada, el microprocesador y la memoria del ordenador.

Más iconos

Otros iconos del paquete CommWorks para Windows permiten, por ejemplo, pasar por un centro de control para configurar y arrancar todos los programas desde una barra de botones, una macroinstrucción para conectarse a Compuserve, otra macro que sirve para resetear el módem en aquellos casos desesperantes en que éste queda bloqueado y un programa de desinstalación de CommWorks.

Esta es una novedad importantísima porque todavía no conocíamos ninguna aplicación que se borrase del disco duro y al mismo tiempo eliminase las líneas adicionales que crean durante la instalación los programas en los ficheros INI (ficheros de configuración del entorno Windows).

Sólo nos queda decir que este clásico ha llegado hasta cotas insospechadas de calidad. Por tener, tiene posibilidades de conexión con todo. Laplink V sólo requiere de 6,5 Mb de disco duro y 2 Mb de RAM. Cabe suponer que el siguiente paso tendrá, por lo menos, capacidades inalámbricas, porque de lo contrario no nos imaginamos lo que Travelling Software se sacará de la manga.

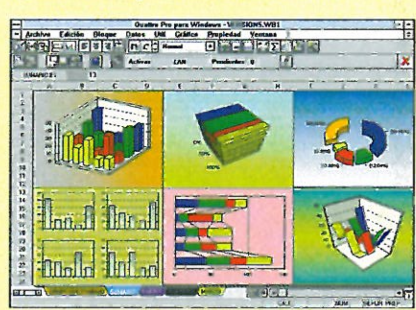
CARLOS MESA



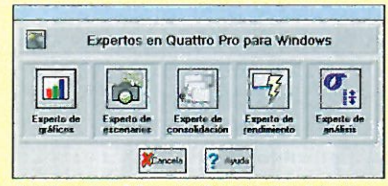
Al menos un millón de personas en todo el mundo lee habitualmente las noticias.

Nuevo Quattro Pro 5.0 para Windows en edición estándar y grupos de trabajo. Más de un millón de usuarios en todo el mundo disfruta ya esta nueva versión.

A nadie le extraña que Quattro Pro sea la hoja de cálculo más premiada de todos los tiempos, con 55 premios internacionales en su haber. Y es que Quattro Pro, ahora en su nueva versión 5.0 para Windows, le ofrece la máxima sencillez de manejo - gracias a sus Tutores Interactivos -, la máxima sencillez - gracias a sus Inspectores de objetos - , la máxima rapidez -a través de los iconos de las Barras Rápidas y de su Formato Rápido - y la máxima calidad de presentación - con sus potentes gráficos incorporados -. Además, el nuevo Quattro Pro 5.0 para Windows puede crecer con su negocio y con sus necesidades ya que dispone de funciones de red para emplearlas en cuanto sea necesario.


Los Gráficos Inteligentes del nuevo Quattro Pro 5.0 para Windows le aconsejan de cual es el tipo de gráfico que mejor se adapta a sus datos de forma totalmente automática.

Informese adecuadamente. Lea atentamente las noticias. Antes de lo que piensa, estará disfrutando la mejor hoja de cálculo del mundo.



Los Expertos del nuevo Quattro Pro 5.0 para Windows trabajan por usted. Delegue en ellos las tareas que no desee realizar personalmente.

Lea atentamente las noticias. Antes de lo que piensa, estará disfrutando la mejor hoja de cálculo del mundo.

Nuevo Quattro Pro para windows 5.0: 9.900* Pts.

Borland Quattro Pro

Borland®

Edificio BORLAND c/ Azalea, 1. 28100 Soto de la Moraleja MADRID. Tfno.: 650 72 50. Fax.: 650 94 34.

*IVA no incluido.



JUEGOS OS/2

CUIDADO, QUE VIENE EL JEFE

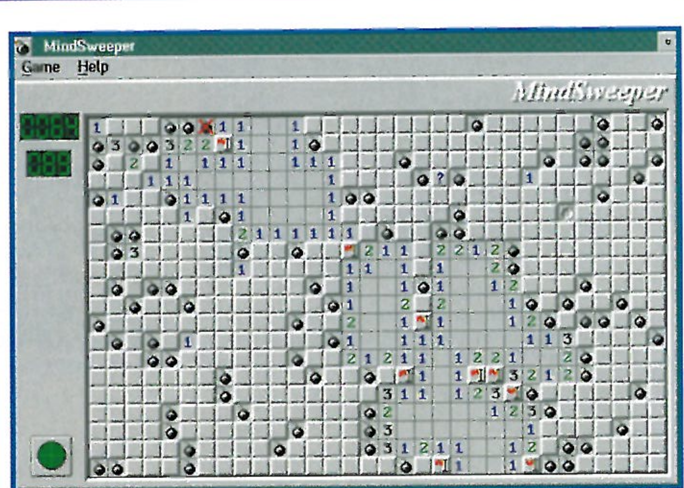
Que el ordenador es una potente y eficaz herramienta de trabajo es de sobra conocido, pero no es menos cierto que también puede utilizarse como un modo de entretenimiento gracias a programas lúdicos que ponen a prueba nuestro ingenio con divertidos retos mentales.

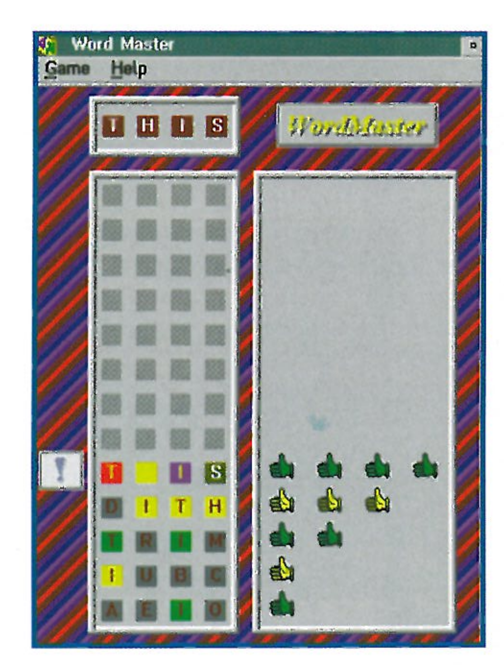
Nunca se ha preguntado por qué ese compañero suyo de contabilidad siempre aparece meditabundo frente a la pantalla de su ordenador? O por qué, después de un rato, sonríe como si estuviese increíblemente satisfecho de sí mismo. Su propia experiencia le indica que el último balance de la empresa no es tan divertido. Seguro que el bueno de Julián ha tenido la brillante idea de hacerse con el Microlearn Game Pack, una colección de diez juegos clásicos para OS/2 que, además de proporcionarle un rato entretenido, le ofrecen la posibilidad de retarse a usted mismo en un apasionante duelo de habilidad y capacidad intelectual. Una fórmula ideal para llenar esos ratos de ocio o tomarse un momento de respiro en una ajetreada jornada.

El primero de estos programas es el MindSweeper, mas conocido como buscaminas. El objetivo del juego, como su propio nombre indica, consiste en encontrar la posición de las bombas ocultas en un tablero. Para ello se deben destapar las distintas casillas de la pantalla o señalar en cuáles creemos que hay una mina. Las casillas



Un reto a su inteligencia basado en diez divertidos clásicos juegos de tablero





nos muestran el numero de bombas que las rodean, facilitando la tarea de encontrarlas. La partida acaba cuando pisamos una mina o las encontramos todas.

La conocida variante del milenario juego oriental, las cuatro en raya, también está incluido en el paquete. Para aumentar la emoción tanto el nivel de juego como el tamaño del tablero es seleccionable.

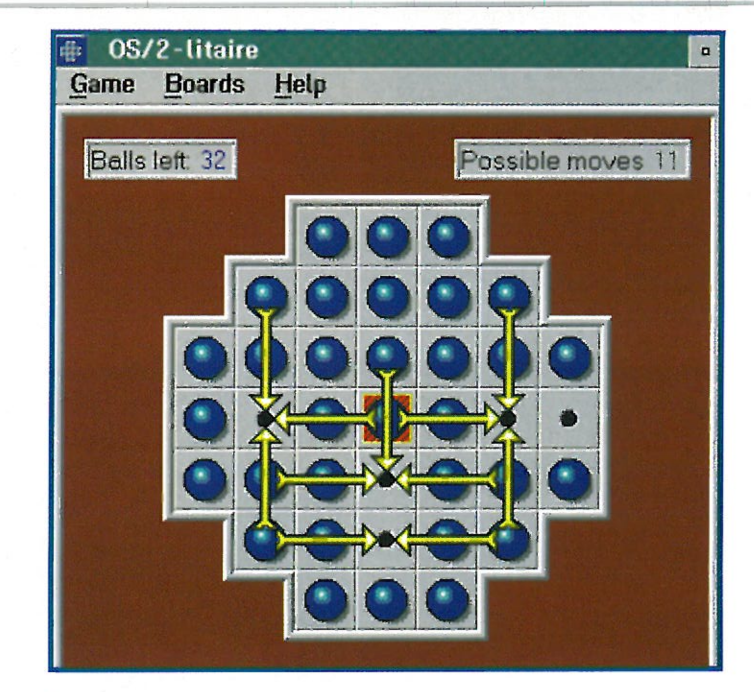
El Go-Moku, un juego tradicional chino, también forma parte de esta selección. Sobre un tablero, de tamaño y aspecto configurable, el jugador debe alinear cinco fichas. A diferencia de las cuatro en raya no hay que apilarlas, sino colocarlas en las casillas del tablero. Siguiendo con los juegos de tablero encontramos el Solitario, bautizado así por que consiste en dejar una sola ficha en el centro de un tablero con forma de cruz o de rombo. Este aparece con fichas en diversas posiciones que se deben ir eliminando saltando sobre ellas.

Otro juego de gran éxito es el Word-Master, semejante al popular Lingo televisivo. Debemos averiguar una palabra (en inglés) seleccionada por el programa en un determinado número de intentos indicando la letras que creemos que contiene. El programa indica cuántas de ellas están en la palabra.

Para los amantes de los puzzles está Combo. Este juego presenta un tablero con cañerías en sus casillas. El objetivo es conseguir unir todas las tuberías girando las piezas para que coincidan. Es fácil volverse loco con este reto, ya que algunos tableros parecen, sólo parecen, no tener solución.

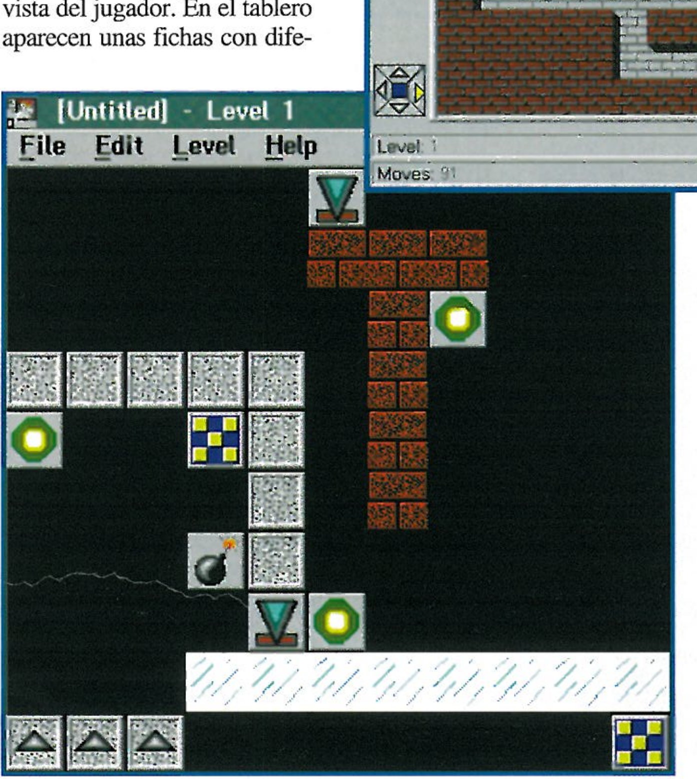
Manta Ghiis pone a prueba la vista del jugador. En el tablero aparecen unas fichas con diferentes colores y dibujos geométricos. Se trata de colocar las nuevas piezas que van apareciendo junto a aquellas que tengan, al menos, dos características comunes. El juego se complica a medida que aumenta el número de fichas, ya que sólo se pueden colocar cerca de las que comparten alguno de sus atributos.

Inspirado en el juego del Buscaminas encontramos Block Bouncer. Consiste en descubrir la colocación de algunas fichas ocultas en el tablero. A los lados de este tenemos varias casillas que nos dan información



El objetivo del Solitario (arriba) es ir eliminando todas las fichas existentes en el tablero hasta dejar sólo una. En el Soko (abajo) debemos conducir varios bloques hasta las posiciones indicadas salvando obstáculos.





En el juego del muro presenta una pantalla con varios bloques que hay que agrupar por parejas. La complejidad aumenta a medida que superamos pantallas y se incluyen más piezas y obstáculos.

sobre la posición de las fichas que buscamos. Se van destapando las pistas e indicando dónde se cree que se encuentran las fichas ocultas. Una vez marcadas las casillas correspondientes se puede descubrir si se acertó o no en la elección. El juego del muro presenta una pantalla con diferentes bloques que hay que emparejar. Se van marcando y moviendo las diferentes piezas para conseguir unir todas las que son iguales. Cuando se completa un nivel se consigue la clave para pasar al siguiente o volver a ese cuando se quiera. La complejidad aumenta con cada pantalla, incorporando un mayor numero de piezas y bloques con propiedades especiales como bombas, elevadores, etcétera. El juego incluye 50 niveles, además de un editor de pantallas para crear nuevos escenarios y ampliar sus posibilidades.
Para terminar esta selección está SokoPM, la versión para OS/2 del programa Sokoban. El objetivo es colocar unos bloques en las posiciones marcadas en el tablero. Para conseguirlo hay que empujarlos salvando obstáculos como muros y esquinas hasta los lugares indicados. Cada nivel tiene una clave para poder acceder a él en cualquier momento. El juego incluye, además de las pantallas clásicas del Sokoban, más niveles con nuevos obstáculos como cintas deslizantes y teletransportadores. También incorpora un editor que permite crear nuevas pantallas para incrementar la dificultad y los incentivos del juego.
La presentación en pantalla de todos los juegos está cuidada con esmero. Este agradable detalle se debe a que Microlearn Game Pack aprovecha perfectamente las posibilidades del Presentation Manager de OS/2.
Todo el mundo ha tenido en alguna ocasión dudas razonables acerca de quién era el que mandaba cuando se sentaba frente al ordenador: si el humano o la máquina. Ahora tiene ocasión de retarle con su ingenio y demostrarle que todavía tiene la sartén cogida por el mango.

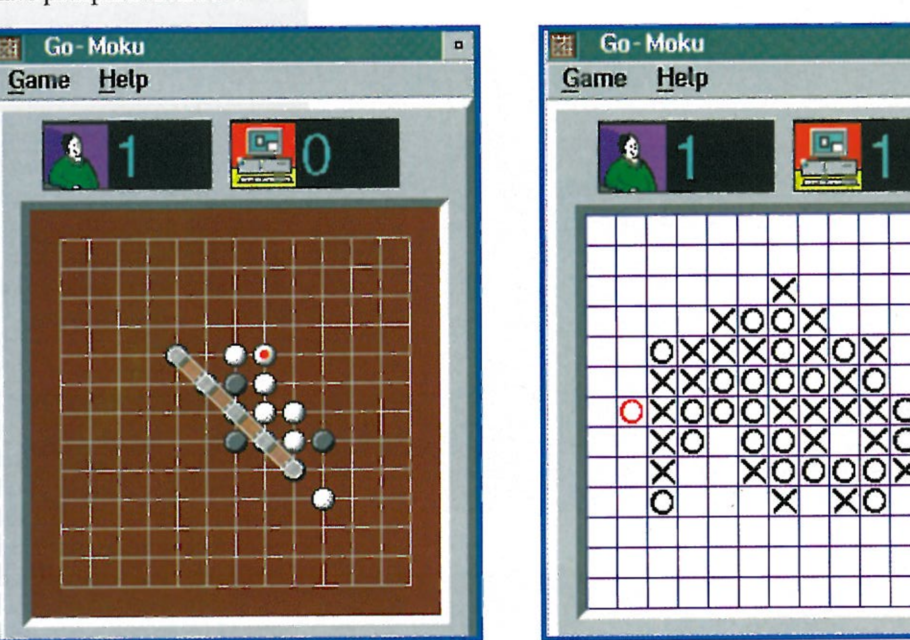
BERNARDO GARCIA

MICROLEARN GAME PACK

FABRICANTE
IBM
PRECIO RECOMENDADO
Sin determinar
DISTRIBUIDOR
IBM
C/Santa Hortensia, 26. 28002 Madrid Telf. (91) 397 60 00

MEMORIA **4 Mb**
DISCO DURO **1,5 Mb**
PROCESADOR **386**

En el Block Bouncer (arriba) debe localizar varias piezas ocultas en el tablero. El Manta Ghiis (izquierda) consiste en unir fichas que tengan, al menos, dos características comunes.



El juego de origen chino Go-Moku (abajo) tiene ciertas similitudes con las conocidas cuatro en raya. El jugador debe alinear cinco fichas sobre un tablero.

OS/2 para Windows La ventana indiscreta

Le presentamos OS/2 para Windows. Una ventana indiscreta para controlarlo todo y potenciar su actual configuración de Windows 3.1. Este sistema operativo le permite ejecutar, simultáneamente, programas DOS y Windows sin temor a que su sistema falle. Puede retocar una presentación Freelance Graphics en una ventana y, a la vez, en otra ventana, enviar una hoja de cálculo Lotus 1-2-3 por fax módem. Puede introducir datos en DBASE IV sin tener que esperar la impresión de su documento en WordPerfect. Su capacidad multimedia también aumentará con una mayor calidad de sonido y el doble de velocidad en aplicaciones de video digital.

Después de todo, no sería una indiscreción decirle que más de 30 importantes fabricantes de ordenadores personales ofrecen OS/2 ya instalado en sus sistemas.

SUPERRAPIDO *Es el único que puede trabajar a buen ritmo y simultáneamente con todos sus programas a 32 bits.*

MULTITAREA *Es el único capaz de formatear un diskette, imprimir un documento, conectarse a una BBS, enviar un fax..., todo al mismo tiempo.*

SUPERCOMPATIBLE *Es el mejor capacitado para utilizar los programas existentes para OS/2, DOS y Windows, a la vez.*

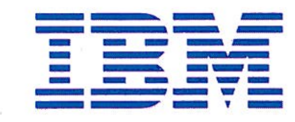
MULTIMEDIA *Utiliza avanzada tecnología de video Multimedia sin hardware adicional y sin complicaciones.*

SUPERSEGURO *Dispone del exclusivo sistema de seguridad "Crash Protection" contra fallos de aplicaciones.*

SUPEROFERTA *OS/2 para Windows en CD ROM* ***9.490 ptas.*** *y OS/2 para Windows en diskette de 3'5"* ***11.290 ptas.*** *(precio sin IVA). A los usuarios registrados antes del 31-5-94... ¡3 meses gratis de suscripción a la revista "Usuarios de Windows"!*

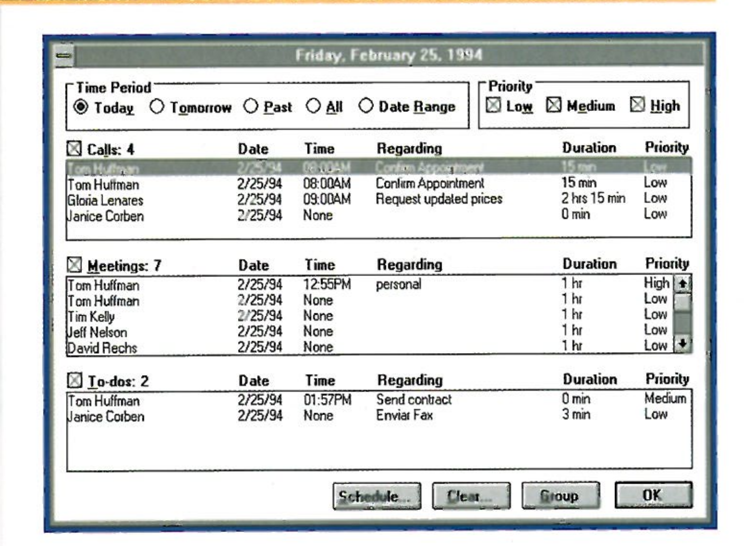
EXÍGEL OS/2

Para recibir más información sobre preinstalación o distribución de OS/2 u otros productos IBM, llame de 9 a 18 horas, de lunes a viernes al **900 100 400**.



1ST ACT! AGENDA DE GESTION DE CITAS

Si usted trabaja en una oficina seguro que ha sentido alguna vez la sensación de estar desbordado: varias llamadas en espera, docenas de informes que aguardan para ser leídos, notas por todos los lados que recuerdan citas a las que siempre llega tarde... ¡basta! Lo que usted necesita es poner un poco de orden en su vida, y la agenda de gestión de citas 1st ACT! es la solución tanto para empresas como para particulares. Una secretaria para las 24 horas del día.



JARABE PARA AMNESICOS

Si quiere evitar esa sensación de no saber por dónde empezar a trabajar cuando un montón de asuntos de todo tipo le bloquean el cerebro y le comen la moral, la mejor terapia es, sin duda, un buen organizador de tareas. Este paquete integra un fichero de Empresas (léase clientes, conocidos o amigos), con un sencillo y potente procesador de textos, unido a un sistema de organización de Citas, Llamadas, y Notas. Está dotado de Calendario, Dietario, e incluso programación de alarmas de trabajos pendientes. 1st ACT! le permite mantener actualizado su fichero de clientes, llevando al día los trabajos que debe efectuar y facilitando las comunicaciones escritas y telefónicas. Cada ficha está formada por un grupo de campos que permiten almacenar con holgura todos los datos del cliente. Debido a su gran extensión, la ficha se almacena en dos pantallas que pueden ser alternativamente conmutadas mediante el icono apropiado. A la izquierda existen unos botones que permiten recorrer el fichero hacia adelante o hacia atrás, siendo posible saltar a cualquier posición del mismo. Debajo de estos botones existen tres indicadores de estado que nos avisan si la

Schedule an Activity

Contact: Janice Corben — Type: To-do
Date: 2/25/94 — Duration: 3 min
Time: None — Lead Time: 2 min
Regarding: Enviar Fax
Priority: Low — Set Alarm
Contact... Recurring... OK Cancel

Una de las opciones del programa permite al usuario automatizar la programación de tareas, introduciendo la fecha de comienzo, la prioridad, el tipo de trabajo y la periodicidad de este.



Panel de control del programa

■ Hacer llamada



Crea un aviso de llamada telefónica sobre la ficha actual.

■ Crear cita



Marca en el dietario una cita que quedará pendiente hasta que sea atendida.

■ Mostrar trabajo



Genera una acción de trabajo y la asigna a una fecha, hora y cliente.

■ Bloc de notas



Al pinchar sobre este icono es posible escribir una nota de aviso.

■ Escribir carta



Esta opción permite la elaboración de textos de forma rápida y sencilla.

■ Abrir librería



Este icono permite consultar un texto de referencia. Cada ficha de cliente puede tener uno distinto que permita conocer datos particulares de este.

■ Mostrar trabajos



Al acceder a este icono aparecen tres pequeñas ventanas horizontales que indican las llamadas citas y acciones que quedan pendiente de atender.

■ Lista de clientes



Ofrece un pequeño y completo listado con datos de las fichas de los clientes seleccionados. Estos se visualizan en la pantalla en varias columnas de texto.

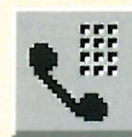


■ Cambiar pantalla



Permite conmutar datos entre las dos pantallas de la ficha del cliente seleccionado.

■ Marcar llamada



Debe utilizar este icono para poder llamar a un cliente sin marcar su número de teléfono.

■ Lista actividad



Muestra en la pantalla un listado de la actividad de un determinado cliente.

■ Mostrar histórico



Permite conocer de forma histórica todos los trabajos realizados sobre uno de los clientes.

■ Nuevo cliente



Para crear otra ficha de cliente hay que pulsar directamente sobre este icono.

■ Imprimir ficha

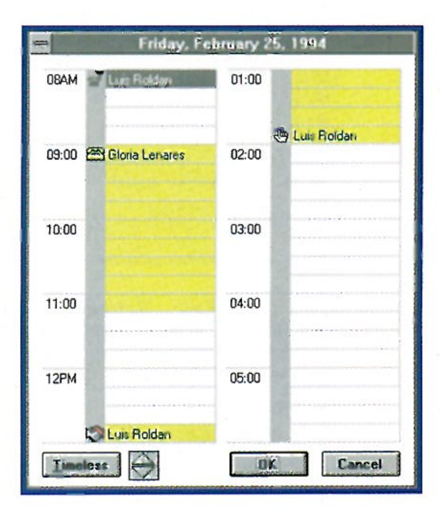


Se encarga de realizar un volcado de todos los datos de la ficha selecionada a la impresora.

■ Salvar cambios



Actualiza todos los datos de la ficha del cliente que esté seleccionado.

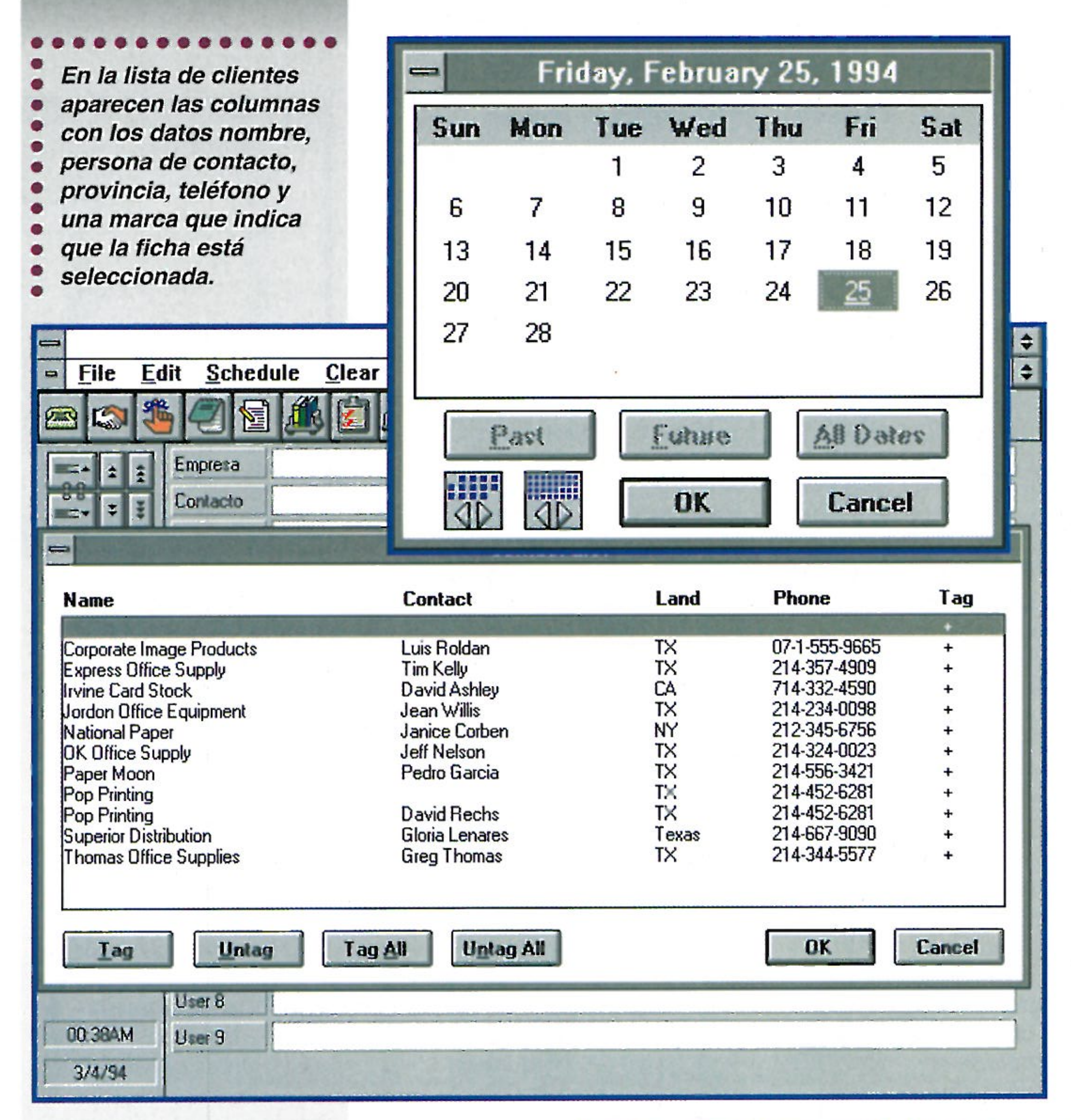


Sobre el dietario se apuntan ordenadamente las tareas pendientes. Los intervalos de tiempo mínimos son de un cuarto de hora.

ficha seleccionada en pantalla tiene asignadas alguna nota, actividad o consultas históricas. La más importante del fichero recibe, justamente, el nombre de Mi ficha (*My Record*), sobre la que se registra toda la información del usuario del programa. Estos datos serán utilizados para generar las cabeceras de las cartas o informes.

Personalización

Todas las descripciones de los campos de la ficha son modificables, lo cual permite personalizar al castellano el manejo del programa. Además, la descripción del contenido de cada ficha puede ser modificada.
Para buscar un cliente podemos acceder directamente desde el menú principal con la opción LookUp tecleando sobre una ficha vacía las condiciones de búsqueda. Todas aquellas que cumplan la condición pedida serán seleccionadas. Una vez que hayamos elegido un grupo de fichas, se puede efectuar una determinada operación sobre



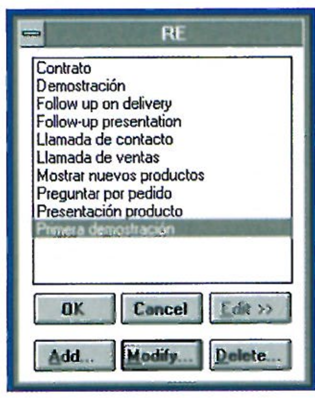
En la lista de clientes aparecen las columnas con los datos nombre, persona de contacto, provincia, teléfono y una marca que indica que la ficha está seleccionada.



ellas, como preparar una cita o un informe para todos los clientes que tengan el código postal 28044, quedando esta reflejada en el dietario.

Al crear una acción de trabajo es posible asignar un nivel de prioridad que puede ser posteriormente utilizado como filtro de nivel de importancia. Será necesario introducir la hora de comienzo, duración y motivo. Este último se escogerá a partir de una lista que es modificable, es decir, que puede crecer según nuestras necesidades y ser particularizada de acuerdo con nuestro gusto.

En caso de conflicto con alguna otra cita que ya existiera previamente, el programa avisa y permite redefinir la asignación de tareas. También es posible programar la generación de trabajos, de forma que automáticamente y cada cierto intervalo de tiempo se produzca una determinada acción. Las citas, llamadas o tareas pueden ser definidas con una alarma. Si no son atendidas cuando llega el día para el que han sido previstas, el programa nos avisa dándonos oportunidad de retrasarlas. Cada ficha tiene una serie de campos que se actualizan automáticamente con la fecha de los últimos trabajos efectuados sobre ella. Esto permite conocer por ejemplo, al consultar una ficha de un cliente, la última vez que se le llamó o visitó. Activando el icono de trabajo pendiente aparecerán tres ventanas horizontales: Llamadas, Citas y Tareas. De esta manera podremos conocer todo lo que nos quede por hacer. Existen unos botones que permiten acceder a la fecha de hoy, mañana o pasado mañana. El último botón permite elegir un día cualquiera. Si se selecciona esta opción, aparece un pequeño calendario en el que escogeremos con el ratón el día deseado. La información mostrada puede ser filtrada según la prioridad escogida, apareciendo totalizado el número de citas, llamadas y trabajos que hay que realizar.



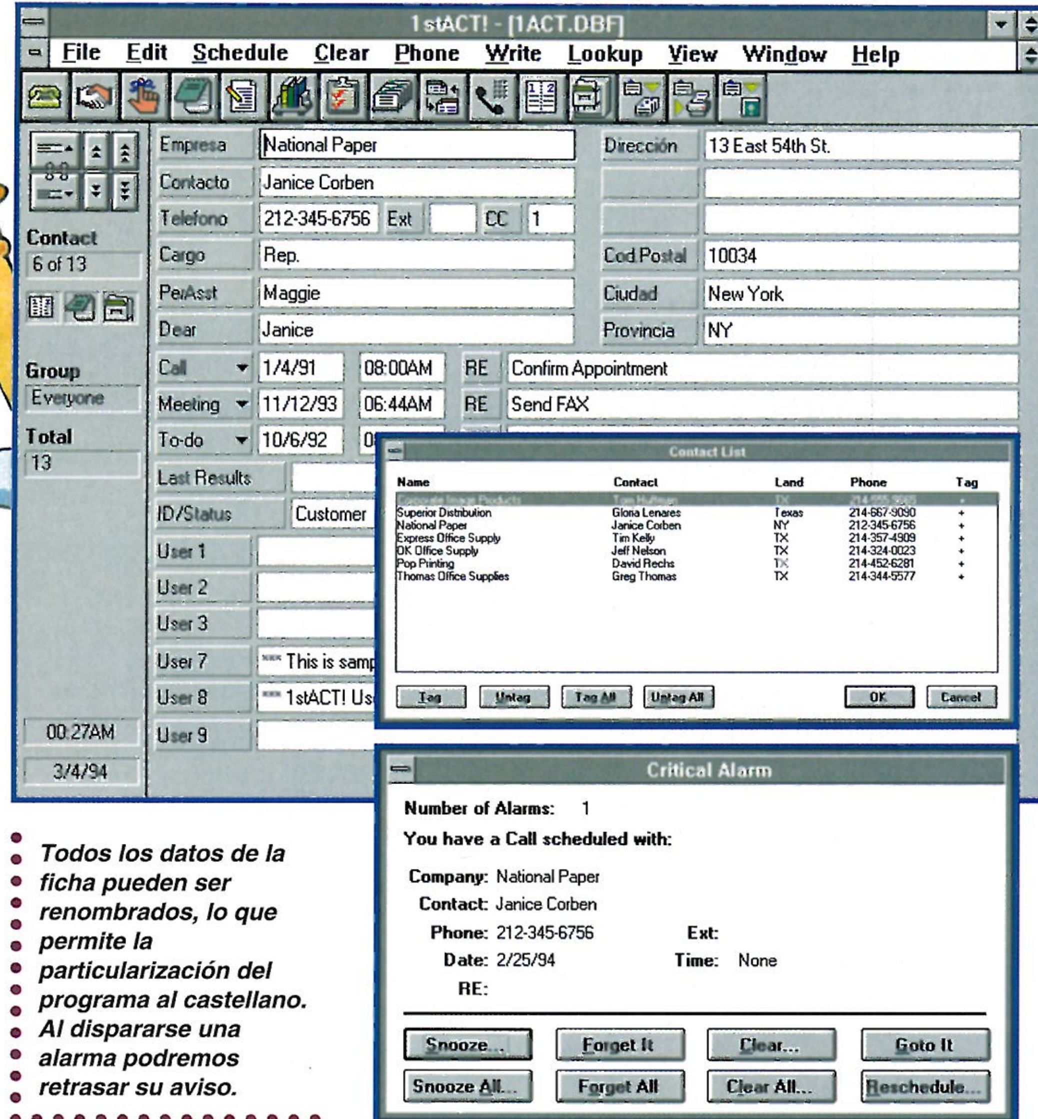
Una alarma avisa de las tareas a realizar

Si al cabo del día efectúa muchas llamadas telefónicas, puede utilizar la utilidad de auto-llamada para marcar directamente el número con el que desea la conexión.

Disparando el icono que representa a un pequeño fichero aparece una lista con todas las fichas seleccionadas, mostrando sus cuatro datos más importantes: Empresa, Nombre de la per-



sona, Provincia y Teléfono. En la última columna se representan con una cruz las fichas que han sido seleccionadas.
Desde el menú de escritura, Write, es posible escribir cualquier otro tipo de documento generado a partir de una carta tipo (Template) previamente predefinida. Si seleccionamos la opción Form Letter podremos generar un *mailing* sobre el grupo de fichas elegidas directamente en la impresora o en un archivo. La última opción le permitirá editar los templates.



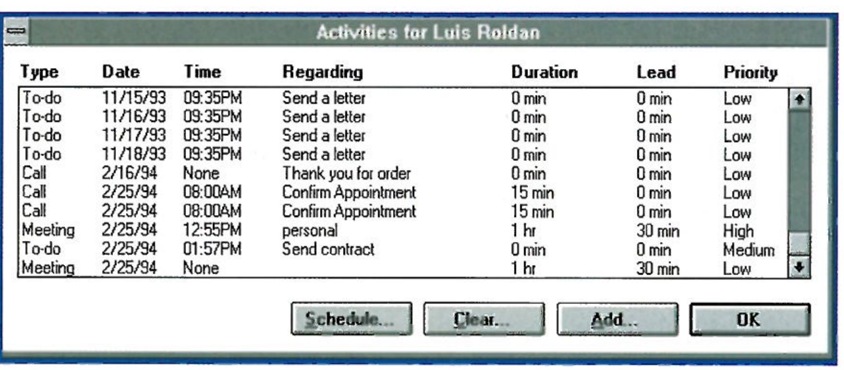
Todos los datos de la ficha pueden ser renombrados, lo que permite la particularización del programa al castellano. Al dispararse una alarma podremos retrasar su aviso.

Crear notas

En el menú principal de iconos existen un par de ellos con los que podrá crear notas o cartas. Estas se *graparán* a la ficha que esté seleccionada en ese momento. De esta manera, al consultar posteriormente cualquier ficha, es posible conocer los documentos que ha originado.
Al pulsar estos botones aparece una ventana en la que arranca el procesador de textos. El procesador integrado de 1st ACT! permite añadir notas, por ejemplo, durante una llamada telefónica de forma que queden enlazadas a la ficha del cliente e identificadas mediante una fecha de creación.

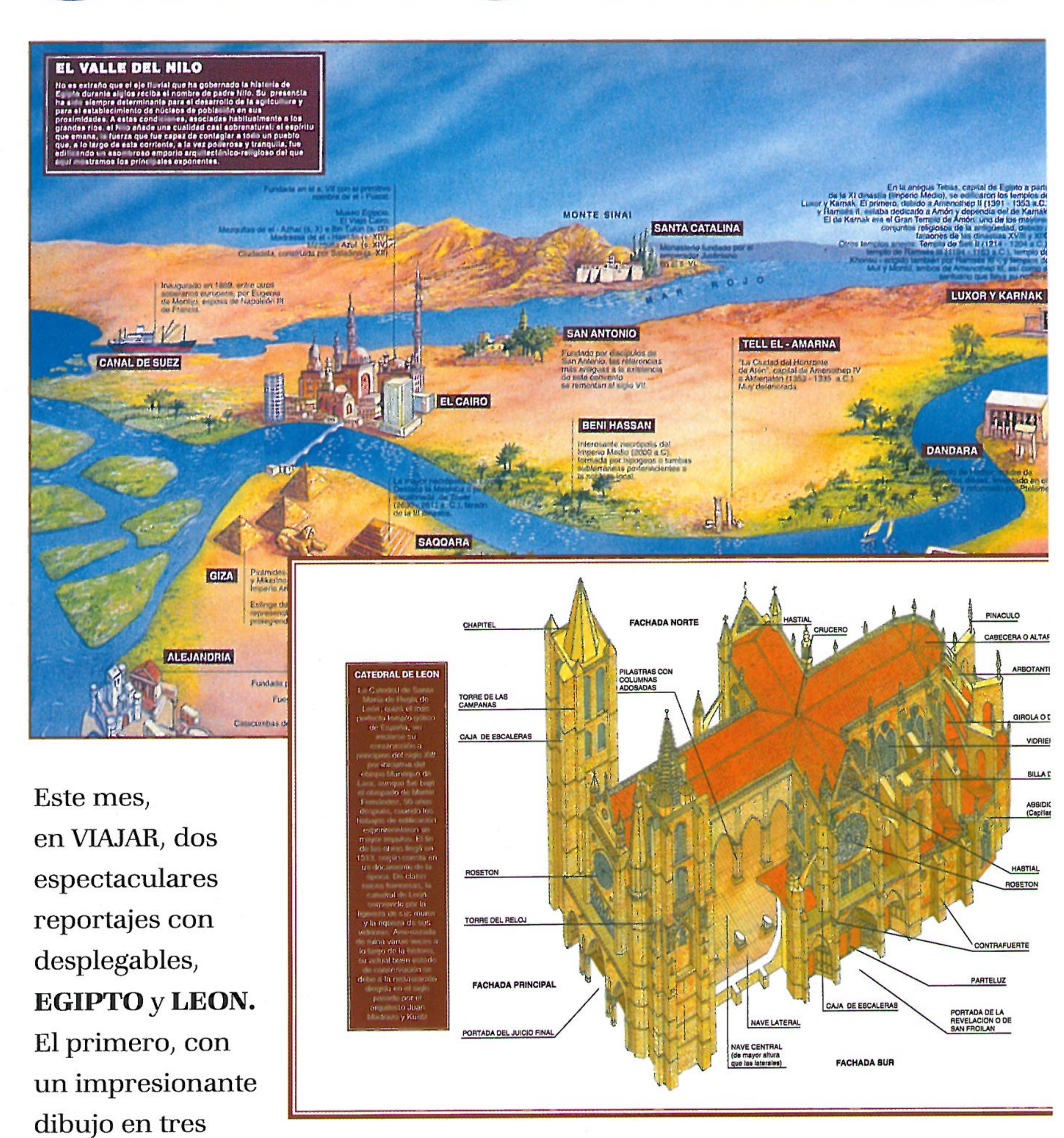
Para añadir cualquier documento, lo primero que hay que hacer es escoger una máscara predefinida. En ella aparecerán ya escritos algunos datos de la ficha seleccionada. Al acceder a esta herramienta, el menú principal de la agenda se esconde para dejar paso al nuevo menú principal del procesador de textos con las operaciones características: Seleccionar una fuente de escritura, Tamaño, Estilo de escritura, con la posibilidad de utilizar negrita, cursiva, subrayado, subíndice, superíndice, mayúsculas, minúsculas, e incluso seleccionar el color en el que debe aparecer un bloque de texto.
Desde el menú de Formato se puede seleccionar la aparición de la regleta y de las líneas que delimitan el tamaño del papel. También es posible personalizar el tamaño del párrafo con el tipo de espaciado interlineal que se desea y la forma de alineación del texto (derecha, centro, izquierda o justificada). Por último, desde este menú se pueden definir los tabuladores, insertar cortes de página, incluir la numeración, cabeceras o pies de página.
El menú de edición permite, además de todas las opciones clásicas de copiar, cortar y pegar un bloque de texto, la posibilidad de insertar la fecha actual, el número de página o la hora. La última opción de este menú permite efectuar búsquedas con sustitución. También es posible definir máscaras o cartas modelo (Templates) para crear cualquier tipo de informe definido por nosotros mismos. Estos podrán ser luego utilizados desde la aplicación de la agenda.

ALBERT ROCHER



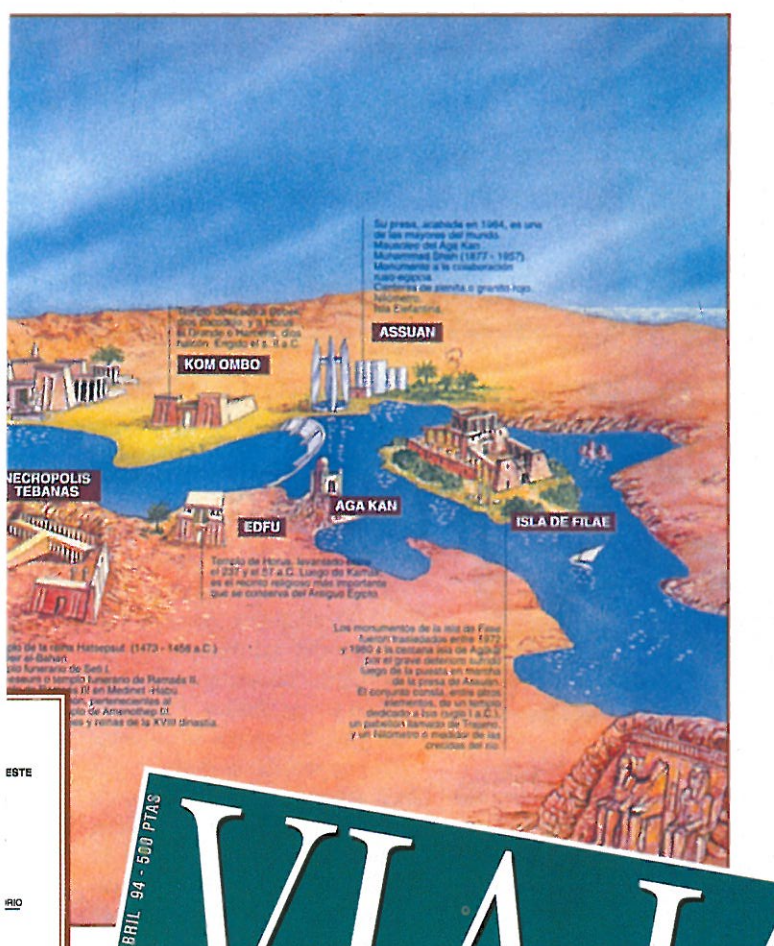
Esta ventana nos muestra todas las actividades pendientes. Podremos conocer la fecha , la hora, el motivo, la duración y hasta la prioridad del trabajo

UN NUMERO



Este mes, en VIAJAR, dos espectaculares reportajes con desplegables, **EGIPTO** y **LEON.** El primero, con un impresionante dibujo en tres páginas en el que aparecen los monumentos más representativos a lo largo del curso del Nilo. Y el segundo, con un soberbio corte de la catedral de León en el que se aprecian con detalle sus principales rasgos.

MONUMENTAL



Y además:

- **COREA DEL SUR.** Una pequeña potencia capaz de aglutinar el ginseng, las manufacturas electrónicas y una cultura ancestral y desconocida.
- **OAXACA.** En medio de los ecos coloniales, este Estado inicia una importante expansión turística en la costa del Pacífico.
- **OMAN.** Una aventura de ensueño en el desierto arábigo, envuelta por el confort de los petrodólares.

VIAJAR

N.º 105 - ABRIL 94 - 500 PTAS

SORTEO: 2 VIAJES A MEXICO

LEON
PROVINCIA MAGICA

OAXACA
EL NUEVO RECLAMO DE MEXICO

COREA DEL SUR
ORIENTE DESCONOCIDO

PUBS DE LONDRES
LOS MAS TRADICIONALES

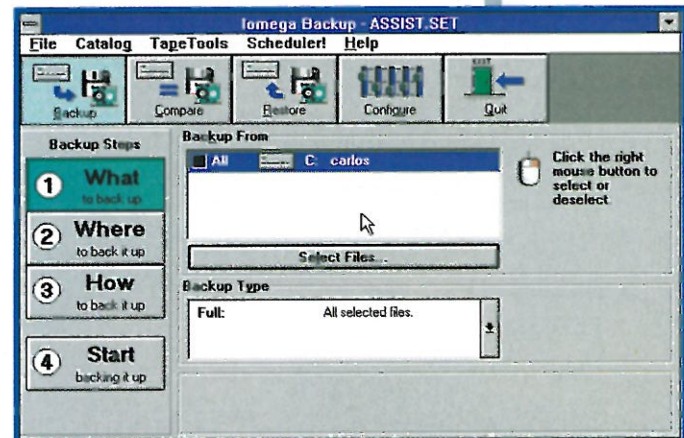
NILO
EL SECRETO DE LAS PIR

VIAJAR



IOMEGA TAPE 250 PARALELO

FIEL Y SEGURO SERVIDOR



Un disco duro es como un chicle; no se estira indefinidamente. Llega un momento en el que hay que guardar los programas viejos para hacer sitio a las novedades. Para comprimir toda esta información y tenerla siempre a mano, Iomega Tape 250 resulta una buena opción.

Existen numerosos soportes de almacenamiento masivo destinados a realizar procesos de backup o copias de seguridad. En el mercado se encuentran dispositivos con grandes prestaciones, pero que requieren un desembolso económico excesivo para personas que trabajan a nivel de usuario sencillo o semiprofesional. Iomega Tape 250 con interfaz paralelo es un aparato de cinta magnética para lectura y escritura, cómodo y sencillo de manejar.

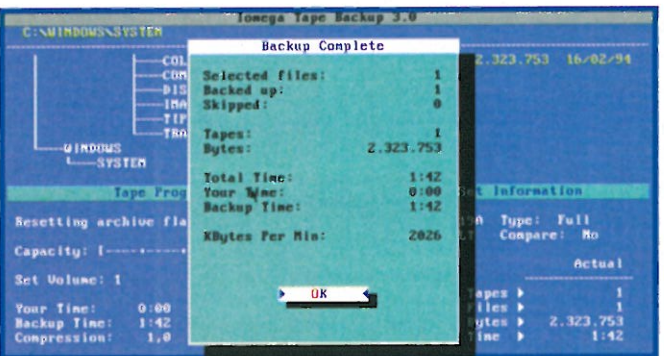
Todo poseedor de un ordenador personal que haga sus *pinitos* informáticos, necesita salvaguardar los datos más importantes: cartas, contabilidad, dibujos o programas. Esta labor de guardián puede ser asignada a un sencillo disquete, lo que en algunas ocasiones será la mejor opción. Pero cuando se trata de una gran cantidad de información (40 Mb o incluso más), hasta los compresores de software se quedan cortos, por lo que es necesario tener un medio fiable y de sencillo manejo para poder guardar y acceder a dicha información.

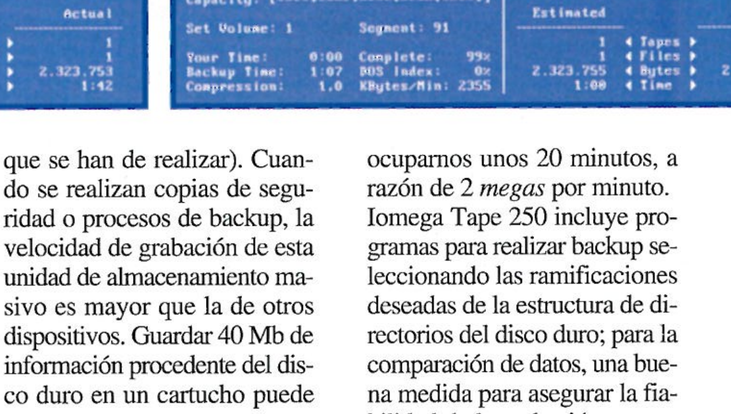
Cinta para datos

Un soporte magnético en cinta como Iomega Tape 250 con interfaz paralelo, es la solución ideal para aquellas personas que no necesiten acceder constantemente a los datos.

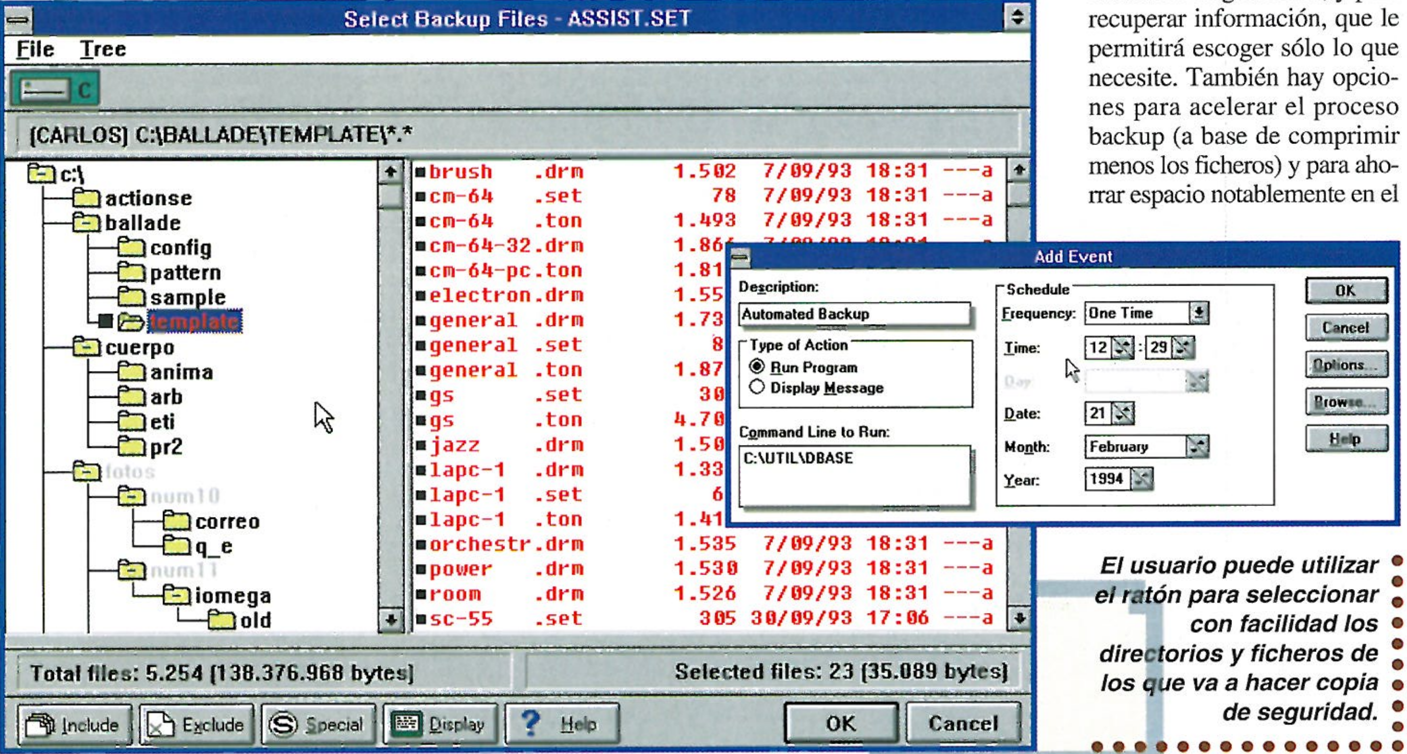
Los que sepan un poco del tema sabrán que resulta muy común confundir la capacidad física (o real) de las cintas magnéticas con la capacidad virtual

(con compresión de datos). Este aparato soporta cartuchos de 80 a 120 Mb, y gracias a los programas compresores puede llegar a acumular hasta 250 Mb de información (cantidad que depende del software que vayamos a salvaguardar).
Este dispositivo externo se conecta por el puerto paralelo de su ordenador personal, lo que es una ventaja, ya que así se ahorrará la molesta tarea de instalar tarjetas en el interior del ordenador y configurarlas posteriormente. No se preocupe si tiene una impresora, ya que el aparato está dotado de un conector expansor para que la unidad de cinta magnética y su impresora funcionen de forma conjunta.
El tiempo de formateo de un cartucho ronda la hora y media (cantidad inamovible debido a la gran cantidad de procesos que se han de realizar). Cuando se realizan copias de seguridad o procesos de backup, la velocidad de grabación de esta unidad de almacenamiento masivo es mayor que la de otros dispositivos. Guardar 40 Mb de información procedente del disco duro en un cartucho puede ocuparnos unos 20 minutos, a razón de 2 *megas* por minuto.
Iomega Tape 250 incluye programas para realizar backup seleccionando las ramificaciones deseadas de la estructura de directorios del disco duro; para la comparación de datos, una buena medida para asegurar la fiabilidad de la grabación; y para recuperar información, que le permitirá escoger sólo lo que necesite. También hay opciones para acelerar el proceso backup (a base de comprimir menos los ficheros) y para ahorrar espacio notablemente en el





Al finalizar el proceso de backup el programa ofrece un informe en el que se indican el tiempo de la operación, la velocidad y la cantidad de información transferida.



El usuario puede utilizar el ratón para seleccionar con facilidad los directorios y ficheros de los que va a hacer copia de seguridad.

soporte magnético, al someter los datos a complicados algoritmos de compresión, lo que, consecuentemente, aumenta el tiempo de finalización del proceso de grabación.

Los programas necesarios para manejar el *streamer* (unidad de cinta magnética) se encuentran disponibles en versión DOS y Windows y cuentan con las mismas opciones.

Software de regalo

Por otro lado, se adjunta Central Point Backup, aplicación muy conocida en procesos de almacenamiento masivo de información. La versión DOS de este programa pertime utilizar la unidad Iomega 250 con interfaz paralelo. La versión para Windows no detecta el mencionado dispositivo de backup, pero sí se puede trabajar con aparatos de otros fabricantes.

La unidad de soporte de cinta puede leer en formatos QIC-40 y 80, pero sólo permite la escritura en el estándar QIC-80.

La unidad es externa y viene provista de unos indicadores luminosos para avisar sobre la actividad de la propia unidad y de la impresora. La capacidad de formateo va desde 80 a 120 Mb. El tiempo de transferencia de datos es de 62 Kb por segundo. Trabaja a 28 pistas en modo *serpentina* (*streamer*) y la temperatura ambiente ideal está entre 10 y 32 grados centígrados. De no respetar este baremo se producirán desajustes de funcionamiento que pueden tardar horas en desaparecer.

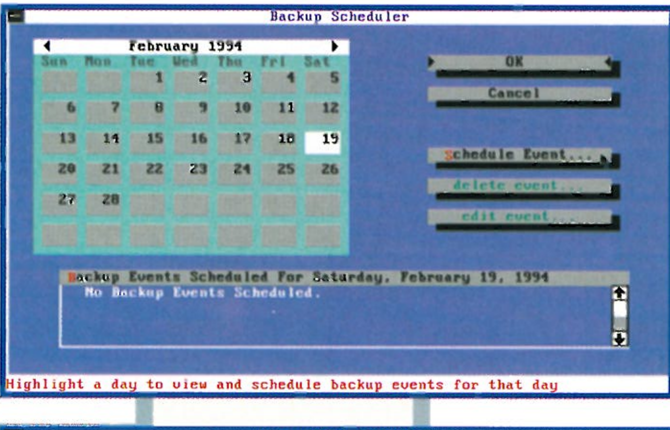
Cada cinta de 120 Mb, que puede contener hasta 250 Mb de información comprimida, cuesta 2.800 pesetas (sin IVA).

Existe una tarjeta aceleradora que posibilitará a la unidad Iomega 250 con interfaz paralelo trabajar a una velocidad de transferencia de 1 Mbit por segundo. Dicha tarjeta cuesta 13.790 pesetas (sin IVA).

Por todo lo dicho anteriormente, se puede deducir que va a ser muy difícil encontrar en el mercado un aparato para realizar procesos de backup tan prometedor como este.

CARLOS DORAL PEREZ

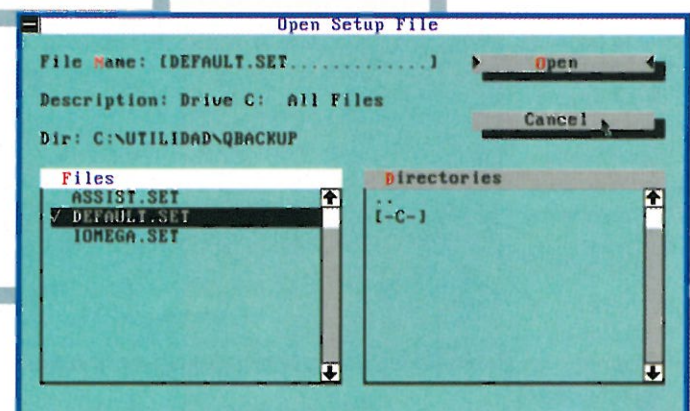
El software incluido con la unidad permite automatizar las copias de seguridad en cinta, indicando la frecuencia y la fecha de los backup. Esta función se puede realizar tanto en DOS como en Windows.



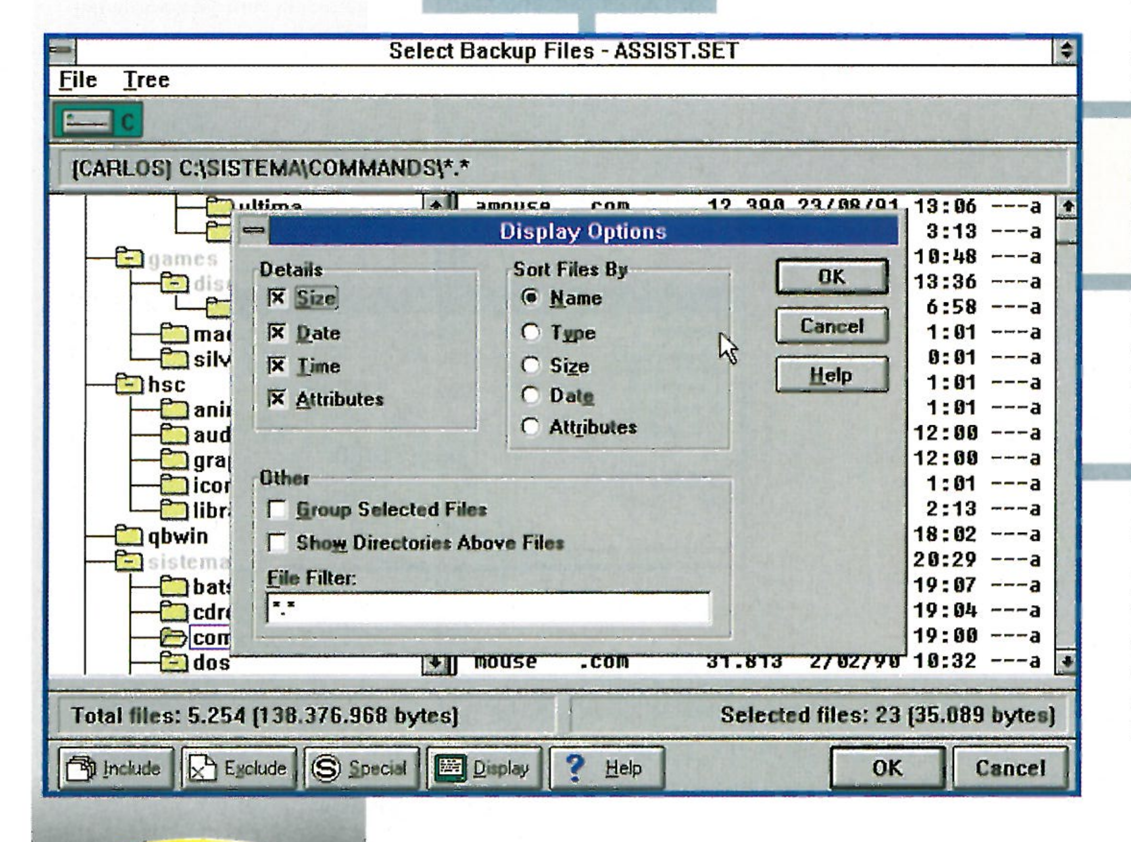


IOMEGA TAPE 250 P

Fabricante:
IOMEGA
Distribuidor:
IOMEGA IBERICA
C/Comunidad de Madrid, 8.
Portal 3.
Pozuelo de Alarcón
28224 Madrid
Telf. (91) 351 10 52
Precio recomendado:
62.890 Pts. + IVA



Este dispositivo se conecta al puerto paralelo del PC, lo que facilita su instalación



Se ha creado el El CD-ROM por una razón...

Microcosm incluye las secuencias cinematográficas más impresionantes, combinando los gráficos más sofisticados del mundo con unas sorprendentes imágenes reales.
Abriendo nuevos caminos, Microcosm es el primer juego que utiliza la tecnología de fractales, lo que permite al jugador la interacción completa con todos los fantásticos gráficos creados por el sistema. ¡Juega a Microcosm y serás testigo de los gráficos de ordenador mas increíbles y de un fenomenal desarrollo de juego jamás visto antes en ningún sistema !



OPINIÓN DE LA CRÍTICA

"Una nueva era en juegos de ordenador, con el camino abierto para el CD".
"Este es el camino que hay que seguir".
"Este podría ser el principio de algo nuevo y realmente grande".
MEGA DRIVE

"El futuro hoy...".
"Increíble".
THE ONE

Premio Screenstar
CU AMIGA CD32

91% MEGADRIVE ADVANCED GAMING

90% MEGA POWER



NADIE ES INMUNE.

Amiga CD32 • PC-CD • Mega CD

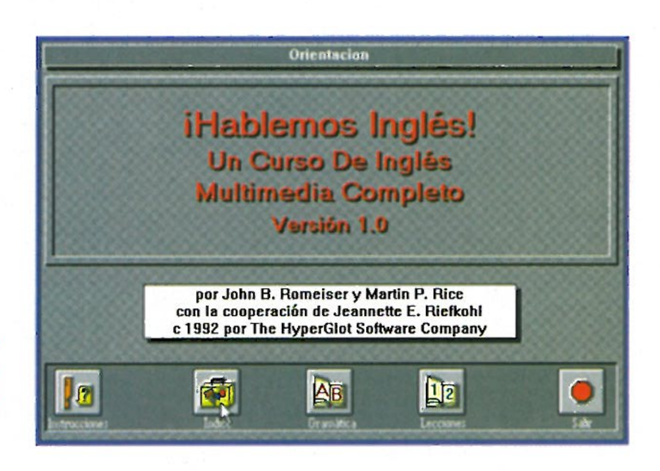


super

EDUCACION

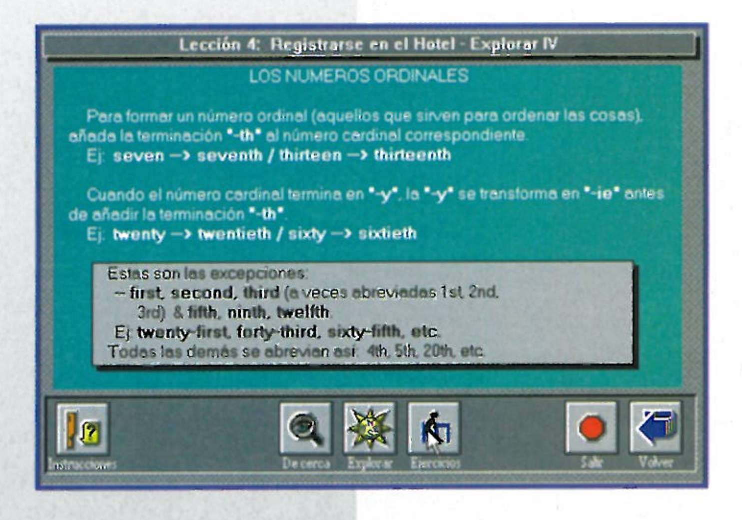
¡HABLEMOS INGLES!

Si habla inglés como un nativo, este programa no le enseñará nada nuevo. Pero si siente escalofríos cada vez que tiene que llamar por teléfono a Estados Unidos o Gran Bretaña, o si es de los que enmudecen cuando alguien les dice "hello", este CD-ROM le viene como anillo al dedo. Conversar en inglés nunca había sido tan fácil.



COMO PETER POR SU CASA

Los métodos tradicionales para aprender inglés muchas veces no han tenido en cuenta la parte práctica. Tomemos como ejemplo la conocida frase *My taylor is rich* (mi sastre es rico) con la que muchos se han introducido en este idioma anglosajón: ¿qué situación de la vida cotidiana puede conducir a alguien a formular semejante aseveración? Y qué decir del siniestro trabalenguas *The rain in Spain is mainly in the plain* (la lluvia en España está generalmente en el suelo). El resultado es que más de un español que ha viajado a Inglaterra o Estados Unidos se ha desesperado al comprobar que años de cursillos por fascículos o en academias le habían servido de muy poco.



Cada ejercicio que propone el programa va acompañado de una parte teórica. En ella se explican una normas gramaticales básicas de la lengua inglesa.

El programa ¡Hablemos inglés! está dispuesto a cambiar esta situación. Reproduce 30 escenas habituales a las que se puede enfrentar un español en tierras de habla inglesa. Desde pedir un plato en un restaurante hasta alquilar un coche o comprar unas entradas para el cine.

Pero este CD-ROM interactivo va más allá. Poco a poco introduce al usuario en la gramática del idioma. El verbo *to be*, los números cardinales u ordinales, las horas o los temidos verbos irregulares son analizados, paso a paso, a través de varios ejercicios

prácticos que van aumentando progresivamente de dificultad. La primera página de cada lección se denomina La Situación y contiene un pequeño resumen de la materia que se trata y de la escena en la que le va a introducir el programa. Pinchando con el ratón sobre Play es posible escuchar el pequeño texto que aparece en pantalla. Una vez que el usuario se ha metido en ambiente, puede acceder al icono Diálogo. Este le conduce a un nuevo texto en inglés, que podrá oír a través de los altavoces de su ordenador. Si no quiere escuchar la conversación completa, o le interesa que le repitan una única frase, sólo tiene que pulsar con el ratón sobre la oración que desee oir. En la parte inferior de esta pantalla aparecen varios iconos: Notas, que le ofrece información útil sobre la vida contemporánea norteamericana, Escuchar y De Cerca.

¡Hablemos Inglés! reproduce 30 escenas a las que se puede enfrentar un extranjero en un país de habla inglesa. Sobre esta base, el estudiante trabaja para mejorar su dominio del idioma.

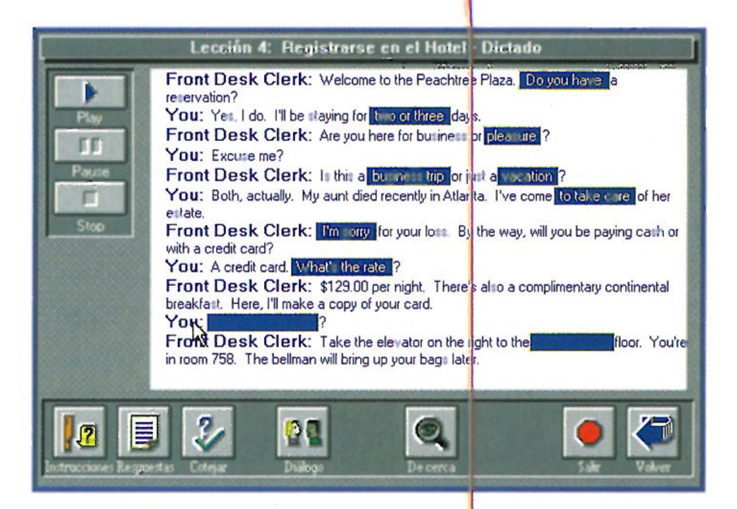
Escuchar le permite comprobar sus progresos en el aprendizaje. Con sólo pulsar sobre Play oirá otra vez el diálogo anterior, pero esta vez algunas palabras han sido omitidas de la pantalla. Su objetivo es rellenar los huecos en blanco. Una vez que ha hecho esta operación, el programa le brinda la posibilidad de descubrir su nivel de aciertos o de acceder a una enumeración con las respuestas correctas.

Un profesor particular le introduce en las bases de la lengua inglesa

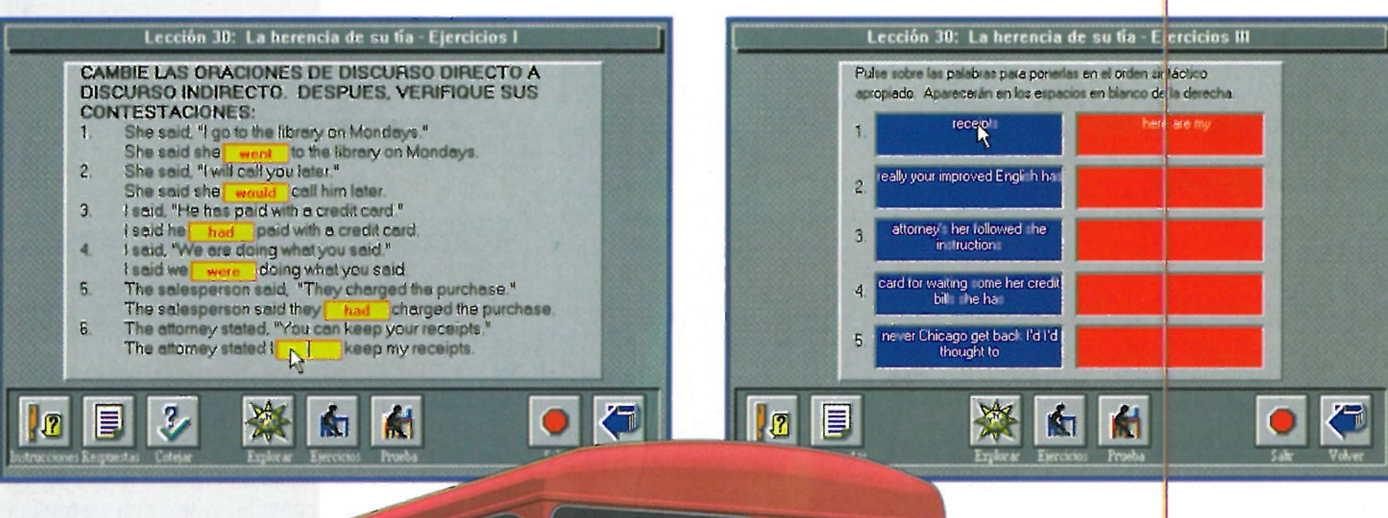


De Cerca muestra dos listados, uno con el vocabulario del diálogo o del texto que aparece en pantalla, y otro con su traducción al castellano. En cualquier momento el usuario puede hacer que desaparezca uno de los dos listados y autoexaminarse para comprobar sus progresos. También es posible escuchar

la pronunciación de todas las palabras en inglés para mejorar su acento, o bien seleccionar la que le interese.
Si se ha decidido por practicar con esta pantalla, comprobará que en la parte inferior aparece un icono con el nombre Exploración. Si pulsa sobre este símbolo, accederá a una o varias páginas que tratan los puntos gramaticales más importantes de la lección que está estudiando, por ejemplo las formas del singular y del plural.
Una vez que haya examinado la parte gramatical, ya está preparado para enfrentarse a los ejercicios que incluye el programa. Con ellos podrá comprobar hasta qué punto ha asimilado lo aprendido. Estos pequeños exámenes normalmente consisten en poner en orden un grupo de palabras o en volver a escribir algunas de las frases que ha leído anteriormente. En todo momento puede comprobar su nivel de aciertos o acceder a las respuestas correctas. Si ha tenido éxito con esta parte del programa, ¡Hablemos inglés! le propone dar un paso más allá. El siguiente bloque de ejercicios está compuesto de dos partes y es algo más complicado. En la primera de ellas nuevamente aparece un texto con huecos en blanco, pero en esta ocasión las expresiones que tiene que rellenar son algo más complejas. Es conveniente

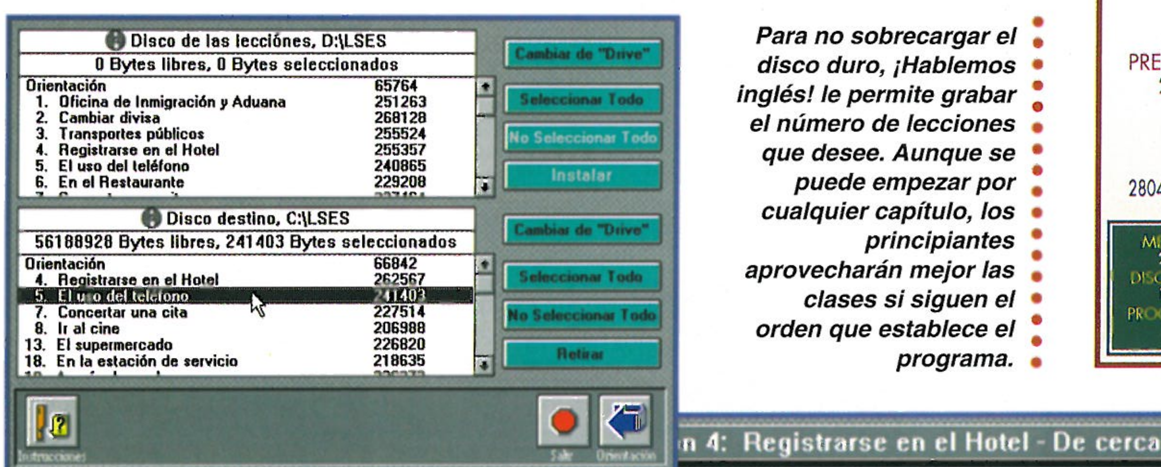


El programa propone diversos ejercicios. En unas ocasiones hay que realizar un dictado (arriba), completar huecos en blanco (abajo a la izquierda) o poner en orden varias palabras (abajo).





que escuche varias veces el texto antes de completar los espacios libres.
En la segunda parte, el programa le hace una serie de preguntas en español que debe contestar en inglés. Al pulsar Retorno, el programa le comunicará si su respuesta es la acertada. Al finalizar esta ronda de cinco preguntas ¡Hablemos inglés! le felicita o le insta a que siga practicando, al tiempo que ofrece un balance con el número de contestaciones correctas.
Uno de los principales objetivos del programa es que el usuario consiga un acento perfecto, gracias a una pantalla que le hará disfrutar de lo lindo al



Para no sobrecargar el disco duro, ¡Hablemos inglés! le permite grabar el número de lecciones que desee. Aunque se puede empezar por cualquier capítulo, los principiantes aprovecharán mejor las clases si siguen el orden que establece el programa.

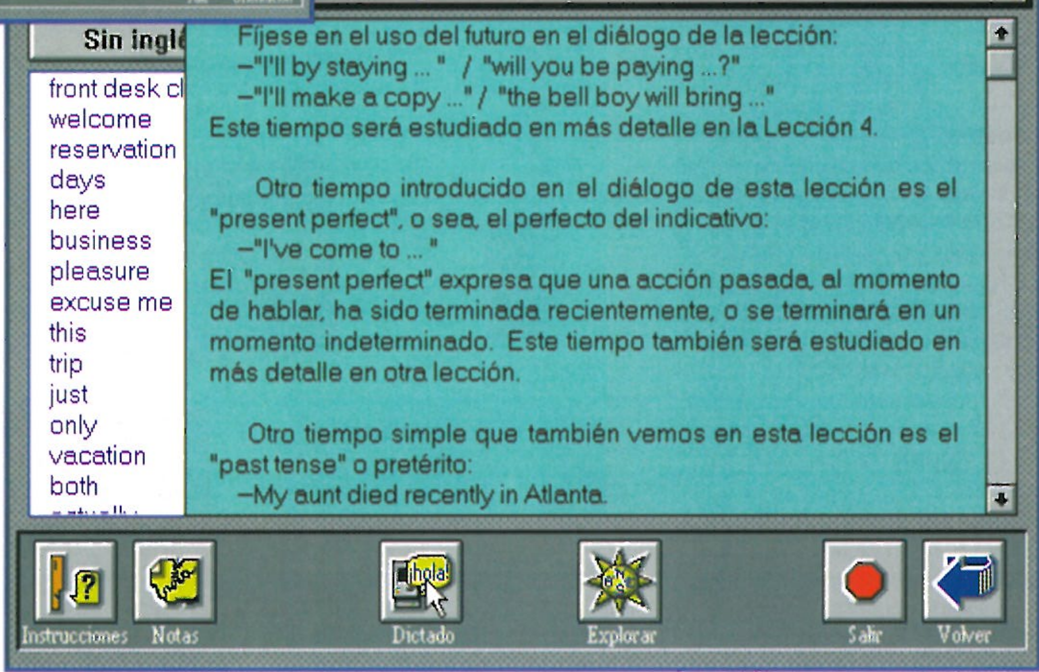
HABLEMOS INGLES

FABRICANTE
HYPERGLOT

PRECIO RECOMENDADO
21.000 Pts. + IVA

DISTRIBUIDOR
INVESTRONICA
C/Tomás Bretón, 60.
28045 Madrid. Telf. (91) 467 82 10





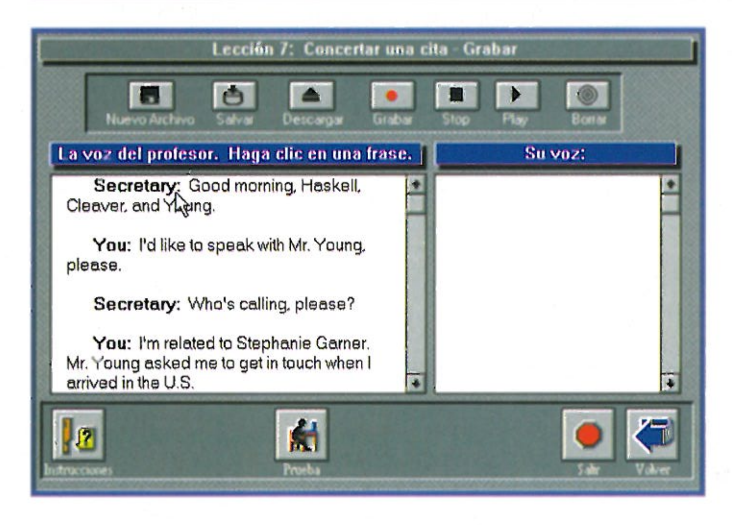
Con este CD-ROM le envidiarán su perfecto acento británico

tiempo que ejercita su pronunciación. Para ello necesita instalar un micrófono en el ordenador. Esta lección se denomina Grabar y, como su propio nombre indica, le permite registrar su voz y contrastar los resultados con la entonación del profesor. Si desea comprobar sus progresos, lo más conveniente es que salve las frases que le propone el programa y que las compare con el resultado que obtenga en días sucesivos. Para cancelar estos archivos con su voz sólo tiene que pulsar sobre el icono denominado Borrar.

Aunque el programa es bastante sencillo de manejar, todas las pantallas van acompañadas de la opción Ayuda que le ofrece información puntual sobre la lección con la que está trabajando en ese momento.

Para no sobrecargar el disco duro, ¡Hablemos inglés!, en la utilidad Instalar/Retirar Lecciones, le ofrece la posibilidad de trasladar a su ordenador el número de capítulos que desee. Tenga en cuenta que las primeras lecciones son más difíciles que las últimas. Si no está muy ducho en el idioma, es conveniente seguir el orden que establece el programa para sacarle todo su jugo.

Con el CD-ROM ¡Hablemos inglés! no acabará conversando como un nativo, pero perfeccionará mucho su pronunciación y, sobre todo, se familiarizará con expresiones cotidianas, que le serán muy útiles si tiene planeado viajar próximamente a uno de los países de habla inglesa.

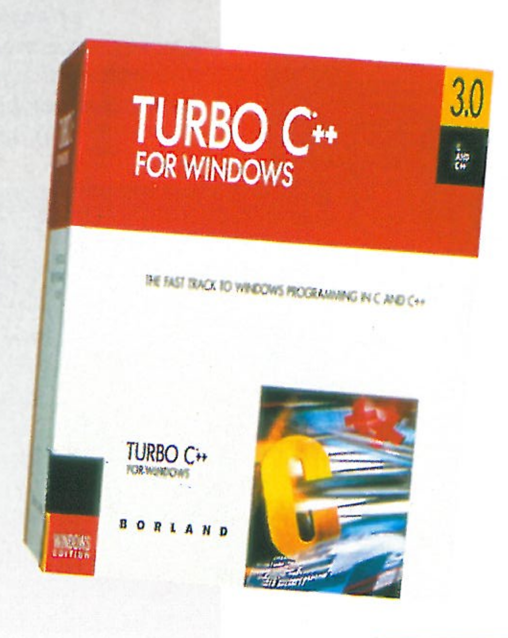


En la pantalla Grabar el alumno registra su propia voz. Con ello puede comparar su pronunciación con la del profesor y evaluar los resultados.

MAR COHNEN

super INVES RESPONDE

A todos los usuarios de ordenadores les surgen problemas que les gustaría consultar con profesionales. SUPER PC le brinda la oportunidad de hacerlo. Envíenos sus cartas y nosotros le resolveremos sus interrogantes.
Revista SUPER PC
Sección Inves Responde
C/ O'Donnell, 13. 1º Izq.
28009 MADRID



Tengo interés en iniciarme en el lenguaje C, pero no sé cuál es el compilador que mejor se adaptará a mis necesidades por un precio asequible. Me aconsejaron el Turbo C++ 3.0. ¿Es una buena opción? ¿Qué diferencia hay entre C y Turbo C? Mi ordenador es un Epson con 1 Mb de RAM y disco duro de 20 Mb. ¿Tendré problemas con mi configuración?

F. J. Alonso
(Puerto de Santa María)

El mayor problema que tiene para adentrarse en el mundo de la programación es su ordenador, porque posee una configuración muy reducida. Hace tiempo existían versiones de Turbo C++, que funcionaban en procesadores 286 y con 1 Mb de RAM. Ahora, la mayoría de los compiladores exigen un 386 con, al menos, 2 Mb de memoria RAM. Es conveniente que amplíe su configuración, puesto que el Turbo C++ 3.0 requiere un procesador 286 o superior, con al menos 1 Mb de memoria extendida o 2 Mb de RAM total. El programa tiene un precio entorno a las 12.900 pesetas. Este producto supone una buena opción para aprender a programar. La diferencia entre C y Turbo C, estriba en que este último fue desarrollado por la empresa Borland. El C *a secas* es un lenguaje universal estándar, llamado también ANSI C.

Hola me llamo Jordi, soy disc-jockey y fiel seguidor de vuestra revista. La cuestión es que me gustaría realizar mezclas, efectos, sampleados, montajes de música además de repeticiones y otros efectos. Si es posible, me gustaría que me aconsejaran para poder hacerlo. Me gustaría saber qué diferencia hay entre la tarjeta Sound Blaster de 8 y la de16 bits.

Jordi S. Ruiz
(Barcelona)

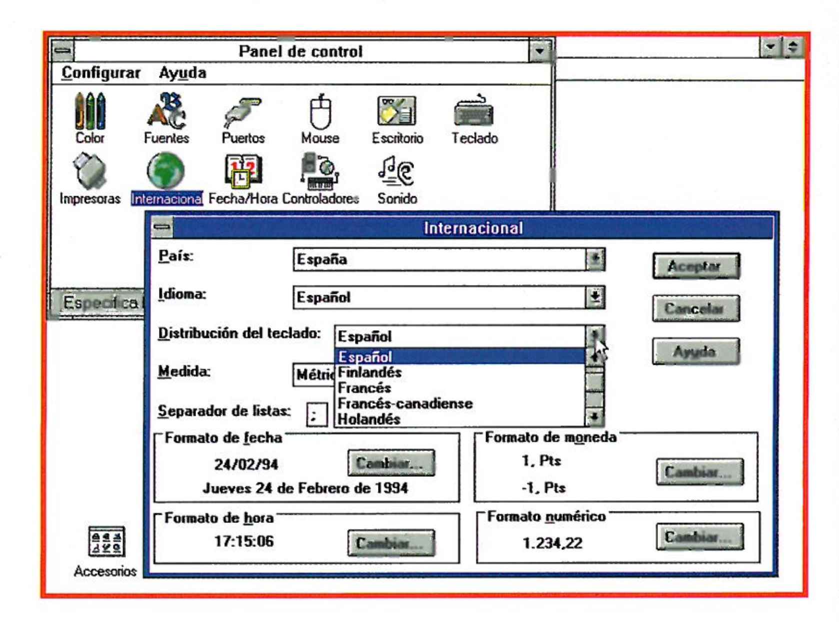
Una tarjeta que se puede acomodar a sus necesidades es la Sound Blaster. Hay varios modelos, y no todos incluyen el Voice Editor, programa muy adecuado para el propósito que usted se plantea, puesto que permite digitalizar en mono o estéreo a distintas frecuencias, cortar y repetir muestras sampleadas, variar la amplitud de la onda, etcétera. Si desea un programa con más posibilidades, Digiplayer es una buena opción. La diferencia entre la Sound Blaster 8 bits y la de 16 es que esta última tiene una mayor calidad de sonido, tanto en la grabación como en la reproducción. Lo más conveniente es que vea el amplio estudio realizado sobre sonido para ordenadores personales, en el número 10 de esta revista.



Hola. Tengo un PC 386 DX, 40 MHz, 4 Mb RAM, 105 Mb disco duro y monitor SVGA color. Compré el equipo con la idea de poder emplearlo para editar cintas de vídeo (rotular, cortar, empalmar, etc.). La idea es pasarlas por el ordenador con la cámara (Video-8) y grabarlas en formato VHS para vídeo (en plan casero pero con cali-







dad). ¿Qué me aconsejan? Muy agradecido.

C. M. P.
(Tarragona)

Cada vez hay mejores soluciones y más económicas, puesto que el mundo de edición por ordenador (digitalización, sonido, etcétera) es prácticamente la definición del término Multimedia. En el número 9 de nuestra revista podrá ver un amplio estudio sobre dispositivos digitalizadores de vídeo. En él encontrará una tarjeta del fabricante Genoa, que quizá sea la solución que necesita.



Desde que vengo estudiando el programa Windows 3.1, me ha llamado la atención el hecho de que funcione con el código de página 850, sin que hasta el presente haya sido capaz de averiguar la manera de instalarlo para que funcione bajo el código de página 437. He probado a modificar los siguientes archivos: SETUP.INF, SETUP.INI y SYSTEM.INI, sin conseguir los resultados deseados.

Antonio Zanoguera
(Mallorca)

El código de página es el que indica al sistema operativo el juego de caracteres que va a utilizar para sus trabajos cotidianos. Tanto el sistema operativo MS-DOS como el entorno Windows deben tener el mismo código de página. Si no sucede esto, pueden darse ciertos desajustes de difícil solución. Para actualizar el mencionado código, introdúzcase en el directorio donde se encuentre el entorno Windows y teclee INSTALAR. Una vez que haya realizado esta operación, verá en la pantalla una serie de opciones que será necesario modificar para que queden de la siguiente manera:
Teclado: Teclados US y No-US de 101 y 102 teclas.
Distribución del teclado: Español.
Idioma: Español.
Tabla de códigos: Estándar (437).

Los lectores que envíen preguntas a esta sección deben indicar en la carta la configuración de su ordenador personal: modelo, memoria RAM, tarjeta gráfica y disco duro, para que podamos responder correctamente a todas sus cuestiones.



EMPRESAS INFORMATICAS

PROBLEMAS DE COMUNICACION

Una de las principales características de las empresas encuadradas dentro del sector informático en lo que se refiere a la red Ibertex ha sido el escepticismo con que se ha contemplado tanto el sistema como sus posibilidades. La consecuencia de esto ha sido la escasa presencia de este tipo de servicios en los centros servidores de nuestro país, una circunstancia que paulatinamente parece ir superándose.

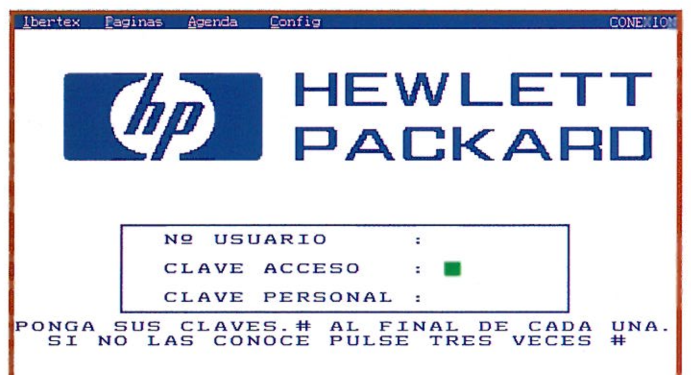
Es ahora cuando comienzan a aparecer entre los proveedores de información Ibertex las primeras empresas informáticas. La Guía de Servicios recoge los nombres de Bull, Data General, Hewlett Packard, IBM, Ibermática, Investrónica y Unisys España, compañías de indudable peso específico dentro del sector. Este examen inicial, aparentemente optimista, no es refrendado cuando se intenta acceder a los servicios. En muchos casos, por uno u otro motivo, el usuario no puede conectarse a estas aplicaciones.
Quizá la más destacada de estas ausencias sea la que se produce cuando se pretende entrar en el centro servidor de IBM. Pese a que en la Guía Ibertex se indica que dispone de tres números de acceso, todos ellos a través del nivel 031, lo cierto es que no es posible pasar de la pantalla de presentación, en la que se indican los números de acceso junto al logotipo de la compañía. Es más, una vez que se ha entrado en la pantalla es muy difícil salir de ella, como no sea desconectándose de la red. Algo similar ocurre con Helpware, el servicio a disposición de sus usuarios. Al intentar conectarse a él a través del nivel 032 tecleando el nemónico *HELPWARE# se comprueba que todavía no consta su puesta en funcionamiento.
Otros centros a los que no es posible acceder son Ibermática y Bull Servicio de Atención a los Clientes. Un rasgo llamativo dentro del sector informático es la diferente estructura de las aplicaciones desarrolladas por las empresas cuyos centros servidores son accesibles. Esto

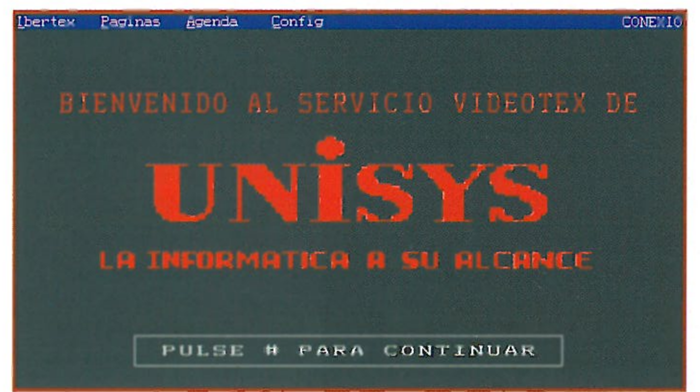


La empresa española Investrónica ofrece demasiadas complicaciones a sus usuarios para intentar conectarse a través de la red Ibertex.

La red Ibertex no está bien usada por las firmas informáticas

El centro servidor de la empresa Data General es accesible por el nivel 031, gracias al número *2120205093#. Cuenta con una parte a la que se puede conectar cualquier usuario de Ibertex, denominada Información pública, que contiene una visión general de la empresa, incluyendo su historia, estrategia y delegaciones, así como la descripción de sus productos videotex. Además, dispone de dos apartados reservados a sus colaboradores, para entrar en los cuales es preciso identificarse con una palabra clave.
Por su parte, el servicio de Unisys España, igualmente accesible por el nivel 031 con el nemónico *UNISYS#, facilita en todo momento la navegación al usuario, siendo en este sentido uno de los mejor concebidos. Presenta ocho opciones: productos (con referencias a los principales productos de



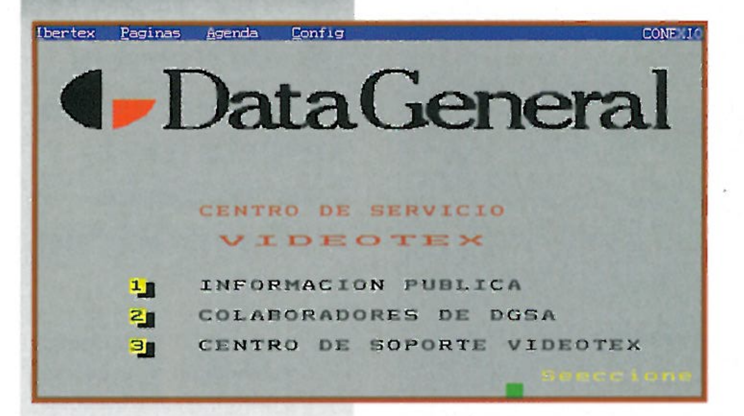


contrasta con la homogeneidad que se observa en otros sectores como el financiero, el de juegos o el de mensajerías.
También es necesario referirse a aplicaciones que permiten la fácil navegación a los usuarios, frente a otras cuyo nivel de ergonomía es bastante inferior. Entre las del primer tipo se encuentran las de Data General y Unisys España; más complicada es la consulta de los datos ofrecidos por el servicio de Hewlett Packard y, especialmente, por Investrónica.

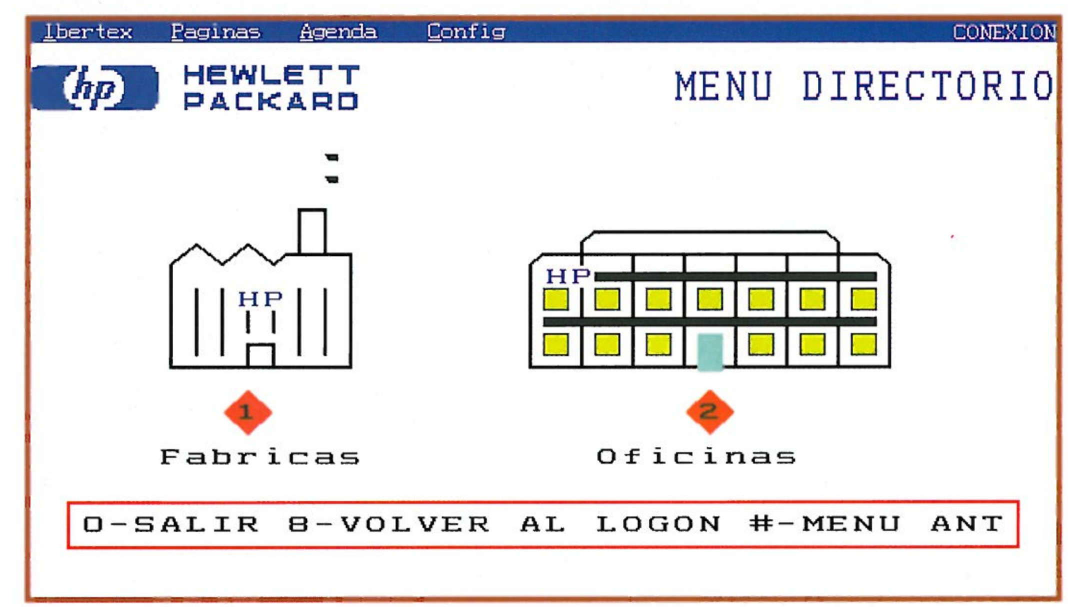
El servicio que ha puesto en marcha Unisys España es uno de los mejor concebidos, ya que facilita en todo momento la navegación a sus clientes.

la compañía), servicios profesionales (sobre educación y consultoría principalmente), ingeniería (que abarca suministros, servicio al cliente y soporte técnico), información general sobre la empresa (incluyendo su historia y distribuidores),









mensajería (de uso exclusivamente interno), solicitud de información (sobre productos, servicios o formación, para la que es preciso rellenar un cuestionario), ISC (Integración de Sistemas Complejos, apartado referente a temas como calidad y *outsourcing)* y ventas indirectas (sólo utilizable por la organización de la compañía).
Menor grado de ergonomía ofrece el centro servidor de Hewlett Packard. A él se entra por el nivel 031 con el número *213021323#. Es preciso proporcionar previamente el número de usuario, la clave de acceso y la clave personal, pues en caso contrario se corre el riesgo de ser expulsado de Ibertex. Una vez dentro, encontramos tres apartados: presentación de la compañía, con su historia, cifras y otros datos de interés, algunos de ellos poco actualizados; productos de la empresa, sobre sistemas informáticos e informática personal; y, finalmente, un directorio con las direcciones de los centros de producción y oficinas en nuestro país.

Para poder acceder al centro de Hewlett Packard es necesario proporcionar previamente el número de usuario, la clave de acceso y la clave personal. En caso contrario, se corre el riesgo de ser expulsado de Ibertex.

Pero quizás de todos los servicios analizados el que ofrezca mayores dificultades para el usuario sea el de Investrónica, al que se accede por el nivel 031 con el nemónico *INVES#. Además de apartados con información general, catálogo de productos, servicio de asistencia técnica, direcciones de distribuidores y noticias sobre la propia empresa, cuenta con la posibilidad de efectuar compras a distancia, siempre mediante una clave de acceso, así como con un buzón, aunque también de acceso restringido.
Lo más peculiar de este centro servidor es la existencia de un apartado denominado Aplicaciones. En él se albergan contenidos aparentemente muy alejados de la informática como diálogos en directo, buzones con seudónimo, de los que es prácticamente imposible salir una vez que se entra, y diferentes juegos: solitario, póquer, tetris, tres en raya, póquer interactivo y ajedrez interactivo.
Evidentemente, la lista que hemos analizado no abarca toda la oferta existente en el sector. Al margen de estas grandes compañías, también son reseñables los centros de servicio de algunas pequeñas empresas españolas, muchas de ellas muy relacionadas con el sector del videotex, como Cestel, CTV, Istel o SCUT. Descubrirlos es uno de los apasionantes retos que aguarda a los usuarios de Ibertex.

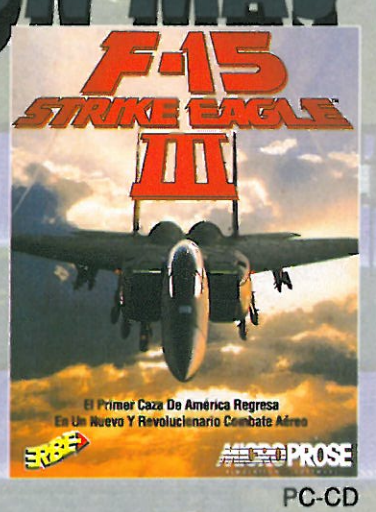
DAVID PARRA VALCARCE

Ibertex Paginas Agenda Config
UNISYS ORDENADORES PERSONALE
1.- Hardware
2.- Opciones
3.- Redes de Area Local
4.- Sistemas Operativos
5.- Software 4GE
PULSE LA OPCION DESEADA
9.- volver al MENU PRODUCTOS
0.- volver al MENU UNISYS

LA AVIACION MAS AVANZADA



PC



PC-CD

HARRIER Jump Jet

ERBE MICROPROSE

PC



PC

AVIACION CLASICA

ACES OVER EUROPE

PC

LucasArts AIR COMBAT CLASSICS

PC









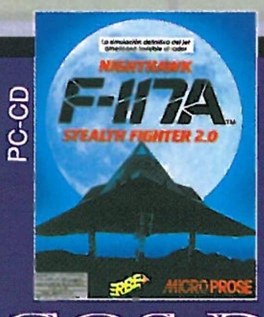
PC

Divertídamente Serios

PC-CD



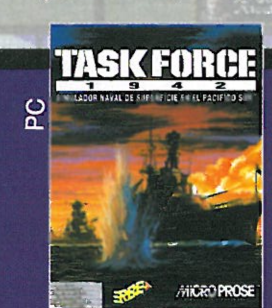
PC-CD



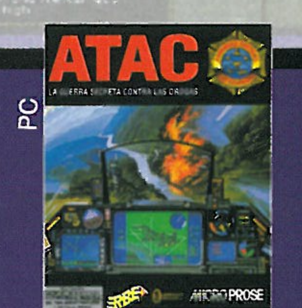
PC-CD



PC



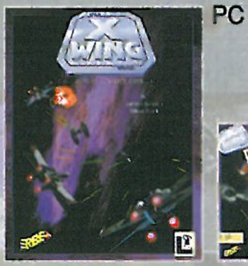
PC



CLASICOS DE LA SIMULACION

PC







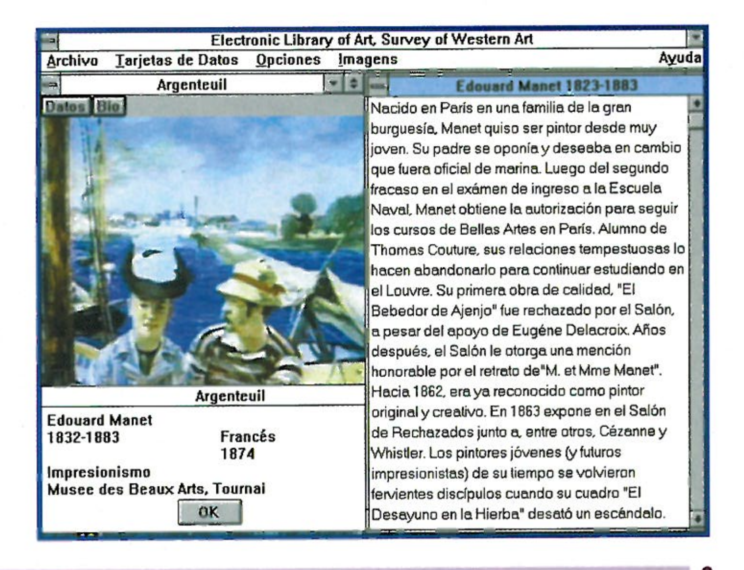


ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax: 528 83 63



Programas por amor al arte

Panorama del Arte Occidental, de la empresa EBook, recoge más de mil obras artísticas, desde el año 1200 antes de Cristo hasta 1977. Este CD-ROM permite que el usuario seleccione el idioma en el que quiere que aparezca la información: inglés, francés, alemán o español.
Si lo desea, una música de fondo le acompaña durante su travesía por esta librería del arte. Puede elegir entre cuatro melodías distintas. A la hora de indagar en la base de datos, el programa le permite basar su búsqueda en distintos parámetros: nombre del pintor, soporte, objeto, título de la obra, fecha y escuela. Las imágenes van acompañadas de una o cuatro teclas que amplían su conocimiento sobre el autor o la creación artística. Si pulsa el botón Datos, el programa le presenta una pantalla de diálogo con información relativa a la obra. La tecla Bio permite acceder a una biografía del artista, Info le ofrece información complementaria y Sound (sonido) reproduce todos los sonidos relacionados con la imagen que tiene en pantalla.



Siete libros en uno

Con el programa en CD-ROM Bookshelf instalado en su ordenador dispondrá de siete libros al alcance de su ratón: un diccionario, un libro de proverbios, otro de citas, una enciclopedia, un libro de sinónimos, un atlas y un almanaque. Con él, no habrá pregunta que quede sin respuesta. En cualquier momento tendrá acceso a más de 200.000 definiciones de 60.000 palabras, biografías, 22.000 proverbios populares, 6.000 citas formuladas por personajes contemporáneos, 15.000 artículos sobre todo tipo de temas (históricos, científicos, políticos, etcétera), datos estadísticos y un completo atlas. Todo ello salpicado de animaciones, ilustraciones y archivos de sonido, que le permitirán, entre otras cosas, escuchar la voz de los principales personajes contemporáneos. El programa está en inglés y, por el momento, la empresa Microsoft no tiene la menor intención de traducirlo al castellano.

Mafia a la americana

Los amantes del cine negro van a cambiar las pantallas del cine por las del ordenador, porque pronto podrán tener en sus manos el juego interactivo ¿Quien mató a Johnny Rock?, un programa que les transportará a los oscuros años treinta norteamericanos, cuando el país se tambaleaba por la depresión y las bandas de gángsteres se movían a su antojo por los bajos fondos. La aventura comienza tras el asesinato del famoso cantante Johny Rock. Su misión será descubrir al culpable. La investigación le obligará a recorrer angostos callejones e introducirse en los garitos de peor reputación del país, donde las redadas son tan habituales como la ginebra o el bourbon. La búsqueda de pruebas puede costarle muy cara. Desde el momento en que inicie sus pesquisas decenas de ametralladoras estarán apuntándole.



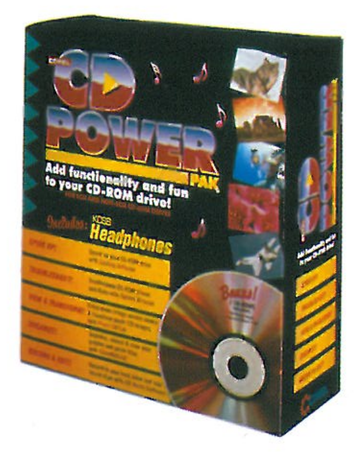
A pleno pulmón

Los aficionados a entonar melodías en la ducha ya no tienen que seguir cantando 'a capella'. PC Karaoke les pone una orquesta a su disposición para que den rienda suelta a su vena artística. El producto se comercializa con un micrófono y un CD-ROM, que contiene las melodías de doce conocidas canciones (New York, New York, Crazy o Endless love, entre otras). Para emular a los grandes artistas del escenario, el usuario sólo tiene que conectar el micrófono al ordenador e instalar el programa. En pocos minutos aparecerá ante sus ojos un menú con las distintas melodías. Aclárese la voz y seleccione la que más le guste. La pantalla de su ordenador le mostrará la letra de la canción y usted sólo tendrá que cantar a medida que se vayan iluminando las estrofas. De su oído musical depende el resultado. ¡Música maestro!



Aproveche mejor su CD-ROM

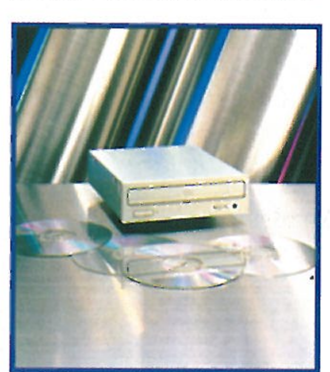
Corel Corporation ha anunciado el lanzamiento de Corel CD Power Pack, un paquete integrado que tiene por objeto que los usuarios saquen el mayor partido posible a sus disqueteras de CD-ROM. El producto presenta diversos programas, varios discos ópticos y unos audífonos. Entre las aplicaciones que incorpora destacan: Corel CD Audio, que le permite escuchar sus discos compactos musicales, al tiempo que le ofrece una base de datos para que tenga ordenados y al alcance los títulos de su discoteca; un editor de archivos .WAV y Corel PhotoCD Lab, que le ofrece la posibilidad de cambiar el tamaño y la resolución de las imágenes. Además, presenta un programa de caché que permite el acceso rápido a la información que contiene el CD-ROM.
El paquete incluye dos CD-ROM de regalo, que contienen



imágenes con formato Photo CD de Kodak y archivos de sonido para que pueda realizar sus presentaciones multimedia.

Sin una mota de polvo

La empresa Sony ha iniciado la comercialización de una nueva unidad de CD-ROM interna de doble velocidad, el modelo CDU-33A-81, que abre a los usuarios las puertas del mundo multimedia.
El lector es compatible con la mayoría de las tarjetas de sonido y con todos los formatos de discos compactos que existen en el mercado, desde el CD-DA al Photo CD Multisesion.
La unidad está construida con un doble chasis que le protege contra el polvo, el mayor enemigo de los discos ópticos. Además es capaz de trabajar a altas temperaturas (hasta 50 grados centígrados), algo muy importante si se instala en ordenadores pequeños que no cuenten con ventiladores. En caso de que el disco esté sucio o rayada, el drive activa un algoritmo de corrección de errores que evita fallos de lectura.



Bébaselo de un solo trago

Los amantes de los buenos caldos pronto contarán con un CD-ROM que les descubrirá los secretos de la producción vinícola de nuestro país. Vinos de España, Viaje Interactivo por sus Denominaciones de Origen, de la empresa Propaganda Sur, le propone pasear por las distintas Comunidades Autónomas acompañado de un enólogo que le explicará las características que



identifican un buen vino. Con un simple clic sobre la zona que desee conocer, recibirá información sobre el clima de la región y las cualidades geológicas que inciden en el cultivo de las cepas. Si lo que le interesa son los datos diferenciales de un vino determinado, el programa le ofrece su grado de acidez, el contenido alcohólico, la variedad de la uva con la que ha sido realizado o los procesos empleados para su envejecimiento en las bodegas.
La información ha sido elaborada a partir de las normativas de los Consejos Reguladores de Denominaciones de Origen de toda España, que han participado desinteresadamente en el proyecto.
Este CD-ROM todavía no se comercializa en nuestro país, ya que aún queda por añadir parte del material gráfico y algunos archivos sonoros. De cualquier manera, desde aquí realizamos un brindis para que aparezca cuanto antes.



ENCARTA

COMBATA LA IGNORANCIA

Aunque todo el mundo tiene una enciclopedia en casa, pocos son los que abren sus páginas por el simple placer de descubrir sus contenidos. Encarta rompe con esta tradición. Este CD-ROM, plagado de imágenes, sonidos y animaciones, se convertirá en su libro de cabecera.



Si Diderot y D'Alembert resucitaran se quedarían de una pieza. En 1751 esta pareja de filósofos franceses intentó reunir todo el saber en una única obra que "mostrara lo más ampliamente posible el orden y el sistema del conocimiento humano", según consta en el prefacio de su Enciclopedia. Aquella empresa, que nunca vieron terminada, les llevó a escribir más de 35 tomos y aún así muchas áreas del conocimiento se les quedaron en el tintero. La informática ha conseguido el objetivo por el que estos ilustrados suspiraban. Más de 25.000 artículos, ocho horas de sonido, veinte palabras en 60 idiomas diferentes, 7.800 fotos e ilustraciones, 800 mapas y un centenar de animaciones encerrados en un único CD-ROM es la oferta de Encarta; una enciclopedia multimedia que trata desde el mundo prehistórico hasta los últimos acontecimientos que han sacudido la política mundial, como la guerra en la antigua Yugoslavia o el primer presidente no militar de Corea del Sur. Una obra, dirigida a todas las edades, en la que ha participado un selecto grupo de educadores, historiadores, fotógrafos, médicos, biólogos, musicólogos y cartógrafos.

A l





La enciclopedia Encarta de Microsoft cuenta con más de 170 temas de plena actualidad. Por ejemplo, recoge los nuevos líderes políticos y los sucesos acaecidos tras la desaparición de la antigua Unión Soviética.

Microsoft Encarta

Menu | Contents | Find | Timeline | Gallery | Atlas | Go Back | < A | Z > | Help

Middle East

Regions of the World

List | Category Browser

Middle East Peace Accord, 1993

THE 20TH CENTURY

Middle East Peace Accord, 1993

At the start of the 20th century it looked as if the entire Middle East would fall under European control. When the Turks sided with Germany in World War I, Britain helped the Arabs to revolt against Turkish rule. After Germany and Turkey were defeated in 1918, the Arabs hoped to form states in Syria, Iraq, and western Arabia. The British, however, had already agreed to give Syria to France and to support a Jewish national home in Palestine. The League of Nations assigned Syria to France and mandated both Palestine and Iraq to Britain. Egypt, under a British protectorate since 1914, demanded independence. This was granted in 1922, but Britain still controll... Egypt's government.

The tide began to turn when t... remnant of the Ottoman Empi... military strongman, Mustafa K... defended Asia Minor against a...

Outline

A la izquierda, la firma del acuerdo de paz para Oriente Próximo auspiciado por Clinton. Si lo que desea es conocer las raices del conflicto puede acudir a la pantalla La Línea del Tiempo y analizar el origen de la diáspora del pueblo judío (abajo).

Timeline

Babylonian Empire in Mesopotamia

Hittite Kingdoms in Asia Minor

Minoan Civilization Emerges on Crete

Middle Kingdom in Egypt

1800 BC

Mycenaean Civilization

Indus Valley Civilization in India

1600 BC

Find an Event | Close | Help

Tanks in Serbia

Tanks in Serbia

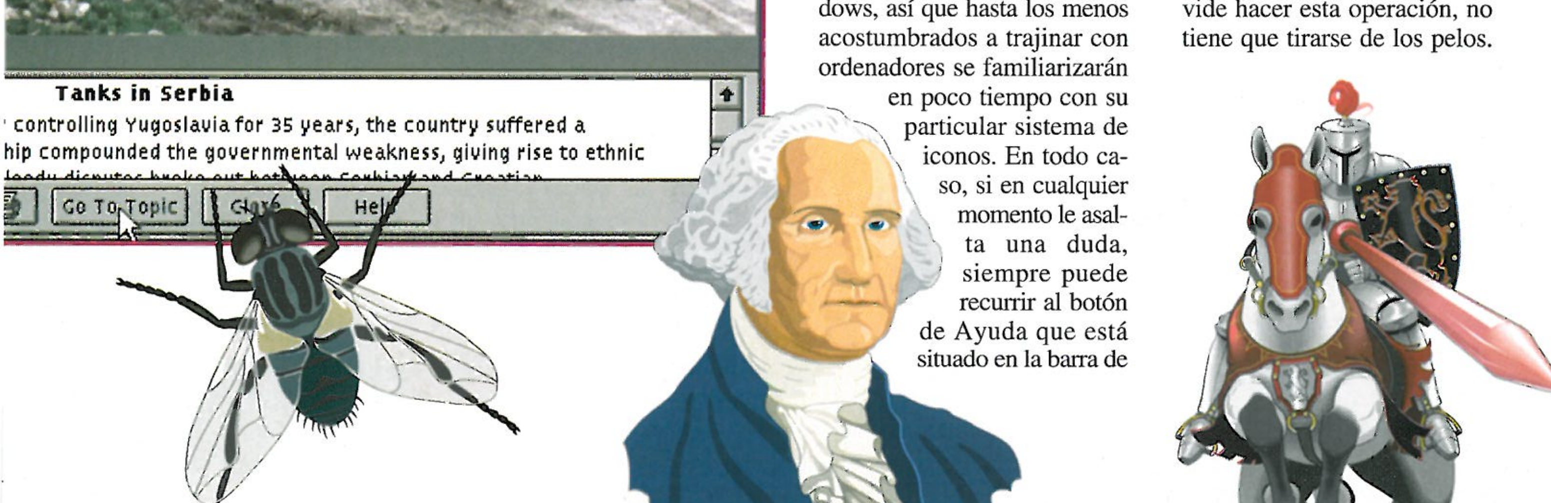
controlling Yugoslavia for 35 years, the country suffered a ...hip compounded the governmental weakness, giving rise to ethnic

Go To Topic | Close | Help

arrancar el programa, éste anuncia su contenido. Una mezcla de sonidos, discursos y músicas étnicas saluda al usuario anticipándole la variedad de temas que contempla. Instantes después ya puede zambullirse en la enciclopedia para localizar un dato en concreto o por el simple placer de pasearse por sus pantallas y descubrir todos sus secretos.

Encarta funciona bajo Windows, así que hasta los menos acostumbrados a trajinar con ordenadores se familiarizarán en poco tiempo con su particular sistema de iconos. En todo caso, si en cualquier momento le asalta una duda, siempre puede recurrir al botón de Ayuda que está situado en la barra de menú, compañera inevitable de cada una de las pantallas.

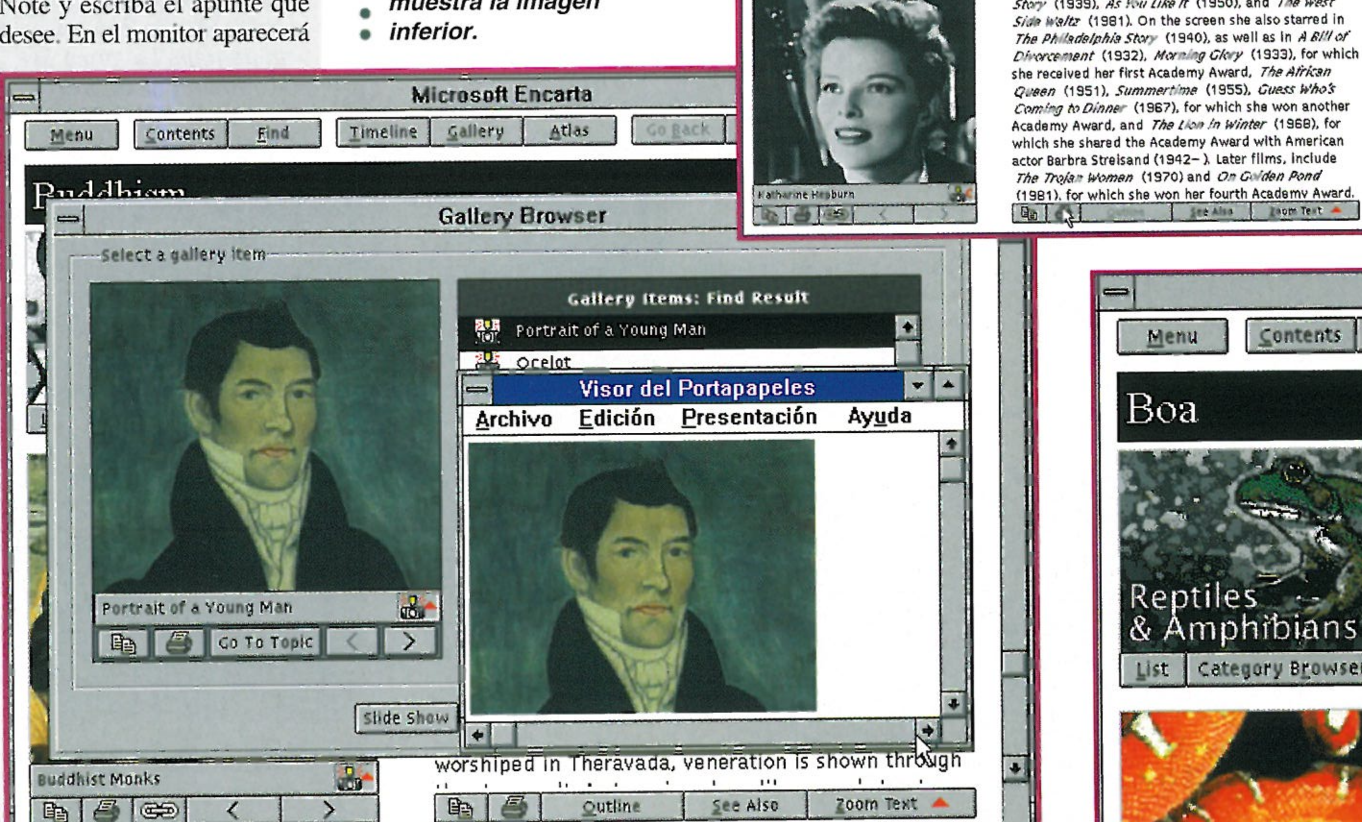
La barra de menú le permite sacar todo el jugo al programa. En una enciclopedia normal, cuando se localiza un artículo interesante, lo habitual es poner un papelito entre sus páginas. Encarta se lo pone más fácil. La barra de menú ofrece la posibilidad de grabar cualquier pantalla para volver a ella más tarde. En caso de que se le olvide hacer esta operación, no tiene que tirarse de los pelos.





Para los despistados, el programa hace un seguimiento silencioso de sus pasos por Encarta, y Back List ofrece un listado de todas las pantallas consultadas. Pero hay más: si quiere hacer una anotación acuda a Create Note y escriba el apunte que desee. En el monitor aparecerá

Accionando un icono puede copiar las fotografías de Encarta. Las ilustraciones quedan grabadas en el Portapapeles de Windows, tal como muestra la imagen inferior.

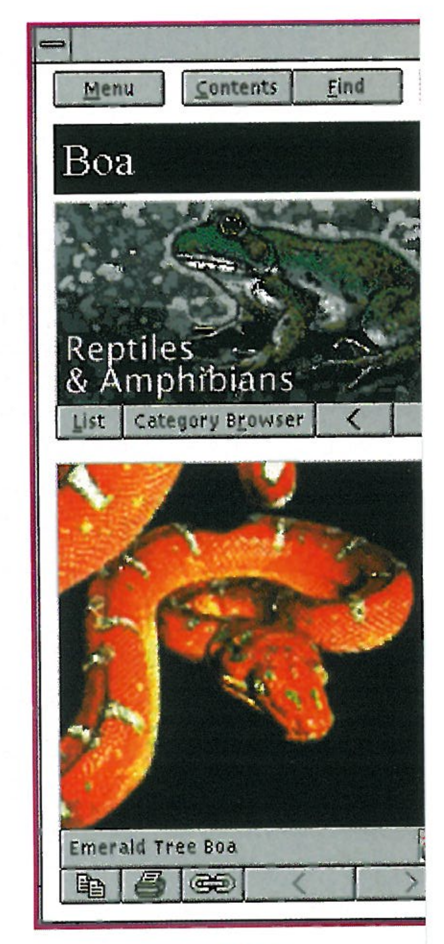


un nuevo icono al que podrá acudir en todo momento para leer su reseña.

Si lo suyo es ir directamente al grano, el programa se lo pone fácil. Permite localizar cualquier dato en breves segundos. Imagínese que quiere saberlo todo sobre máscaras, que inquietudes hay para todos los gustos. Acuda a Contents (Contenidos) y escriba Mask. Pasado un instante, su ordenador le ofrecerá la información que andaba buscando. El texto va acompañado de fotografías, sonidos y, en algunos casos, de imágenes de vídeo y animaciones. Si la letra que aparece en pantalla le resulta un tanto pequeña aplíquele el zoom; lo mismo puede hacer con las fotografías si desea verlas con más detalle. Para tener una idea rápida del contenido del tema, sólo tiene que acudir al botón Outline, que muestra un resumen con los sonidos e imágenes del artículo.

Ya tiene una idea amplia sobre el origen y la evolución de las máscaras, pero todavía no ha satisfecho toda su curiosidad. Pulse el botón See Also (Además) y tendrá acceso a otros temas relacionados con la materia que busca, como Arte y Arquitectura Africana o El Teatro Japonés. ¿Que aún no tiene suficiente? No hay problema. A estas alturas ya habrá observado que los textos de los artículos presentan algunas palabras escritas en rojo. Pinche sobre

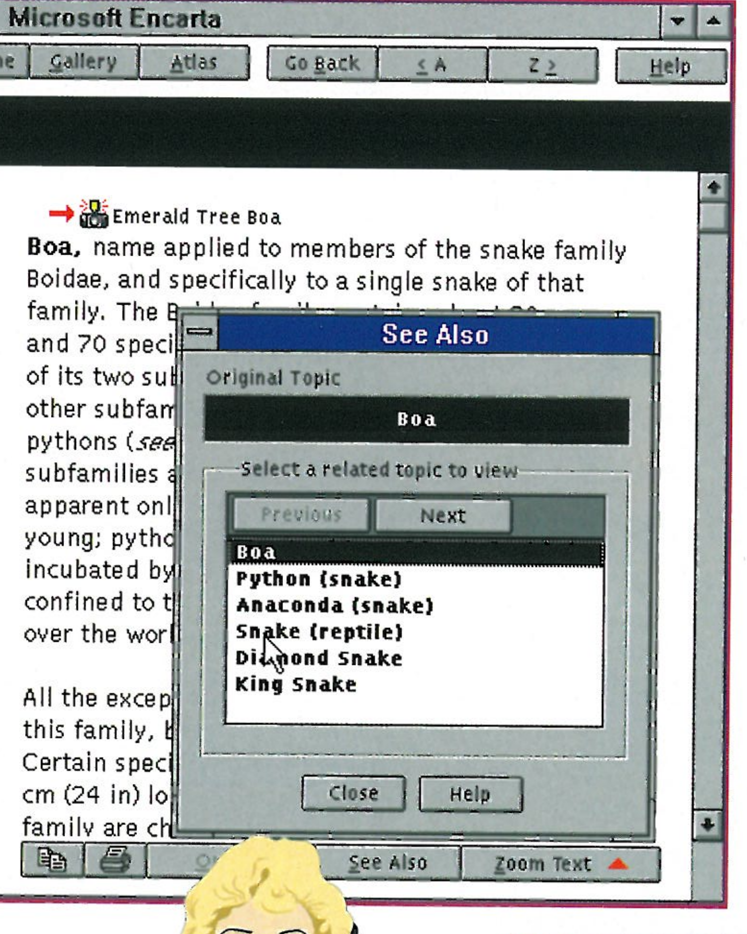






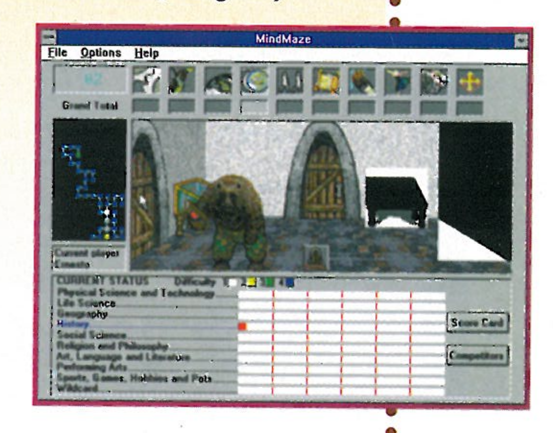
El programa encierra 25.000 artículos que están salpicados de fotos y archivos sonoros

ellas y le conducirán a una información más amplia.
Si todavía no se siente satisfecho, acuda al botón Timeline (Línea del Tiempo). Este le abrirá un enorme mural explicativo, salpicado de ilustraciones, donde se muestra de forma esquemática la vida del hombre y sus conquistas. Al pinchar sobre cualquiera de las imágenes, éstas despliegan un pequeño pie de foto con información adicional.
Para facilitar la labor de consulta, la enciclopedia viene acompañada de un diccionario y un atlas que incluye mapas detallados de las 25 ciudades principales del mundo.



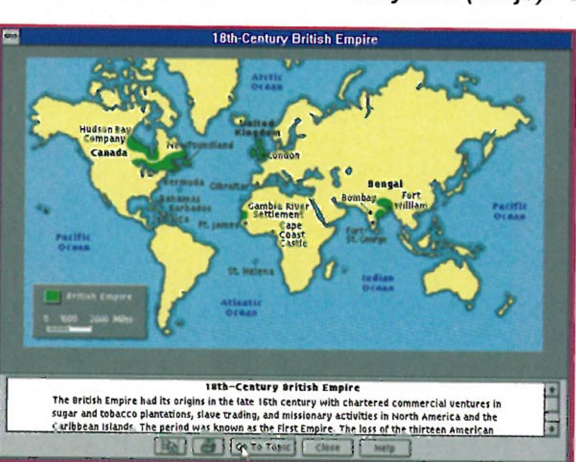
Certifique sus conocimientos

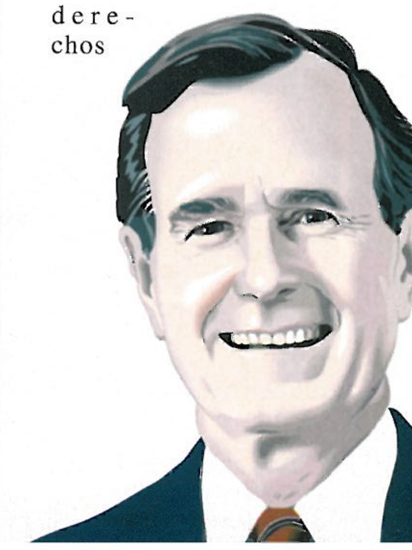
Una vez que se haya familiarizado con el funcionamiento de Encarta, puede tomarse un respiro y echar una partida a MindMaze, un juego que pone a prueba su cultura general y en el que pueden participar hasta cinco contrincantes. MindMaze le sitúa en un intrincado castillo que tendrá que recorrer. Para ello tiene que abrir diversas puertas hasta encontrar el final del dédalo. Cada vez que intente traspasar un umbral, un personaje le hará una cuestión. Sólo si da la respuesta correcta puede seguir avanzando. Si falla varias veces tiene que comenzar desde el principio.
El juego le permite elegir entre cuatro niveles de dificultad y puede seleccionar el tema sobre el que quiera ser preguntado: Naturaleza, Tecnología, Geografía, Historia, Ciencia Social, Religión y Filosofía, Literatura, Arte, Juegos y Deportes. Si consigue más de 300 puntos, el programa le otorga una medalla y un diploma que puede imprimir. Si duda en la respuesta, acuda a la enciclopedia y busque en ella la solución a la pregunta.



Cada pantalla le permite acceder a información adicional. A la izquierda, el artículo sobre la serpiente boa abre sus puertas a otros reptiles, como la pitón. Si quiere localizar en el globo el lugar donde habitan estos animales, los 800 mapas que contiene Encarta se lo ponen muy fácil (abajo).

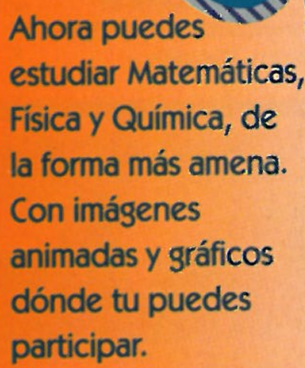
Bien, ya domina el tema de las máscaras. Pero ahora quiere escribir un documento con los datos que considera más interesantes. Encarta le facilita la tarea. Las pantallas incluyen un icono que permite copiar texto de la enciclopedia y volcarlo sobre el procesador de Windows. Tenga en cuenta que Microsoft tiene derechos







ESTUDIA CON VENTAJA



Ahora puedes estudiar Matemáticas, Física y Química, de la forma más amena. Con imágenes animadas y gráficos dónde tu puedes participar.
Con este programa tendrás tu profesor particular en casa y podrás aprobar más facilmente.
Además , si pasas el examen final accedes a un divertido juego.

El Profesor en Casa

$$\frac{\sqrt{X}}{23} \qquad \frac{X^2\ 3}{50} \qquad \cos\left(\frac{2X}{Y}\right)^2$$

INTERACTIVO Y CON IMAGENES ANIMADAS



FISICA 2° BUP



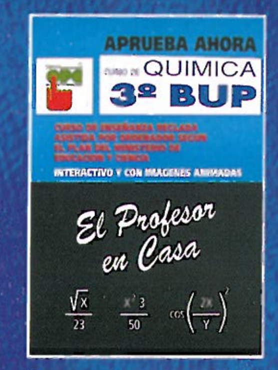
FISICA 3° BUP



FISICA COU



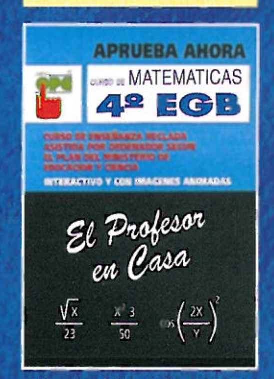
QUIMICA 2° BUP



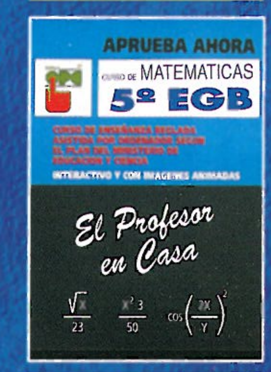
QUIMICA 3° BUP



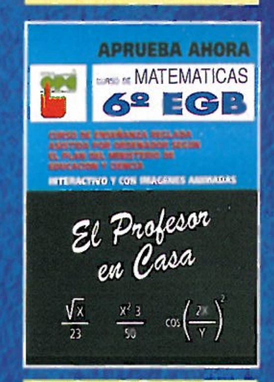
QUIMICA COU



MATEMATICAS 4°EGB



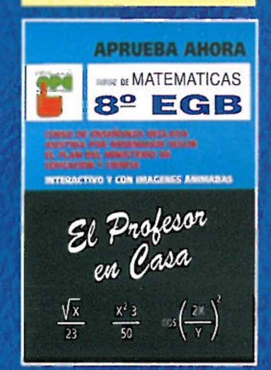
MATEMATICAS 5°EGB



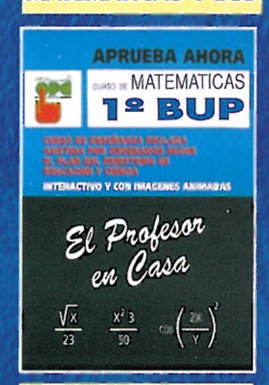
MATEMATICAS 6°EGB



MATEMATICAS 7°EGB



MATEMATICAS 8°EGB



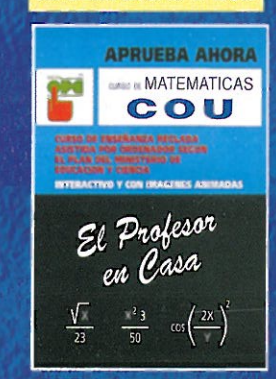
MATEMATICAS 1° BUP



MATEMATICAS 2° BUP



MATEMATICAS 3° BUP



MATEMATICAS COU



PEDIDOS TELEFONICOS
Tlf: (91) 431 38 33

CUPON DE PEDIDO

Deseo me envíen los siguientes juegos al precio de 7.950 pts. cada uno.
Formato 3,5

CANTIDAD	REFERENCIA	IMPORTE
Gastos de envío		**200**
TOTAL		

Nombre y apellidos..

Domicilio..

Población.................................Provincia.....................C.P.......

Fecha nacimiento.........................Profesión..................................

Modelo de ordenador..

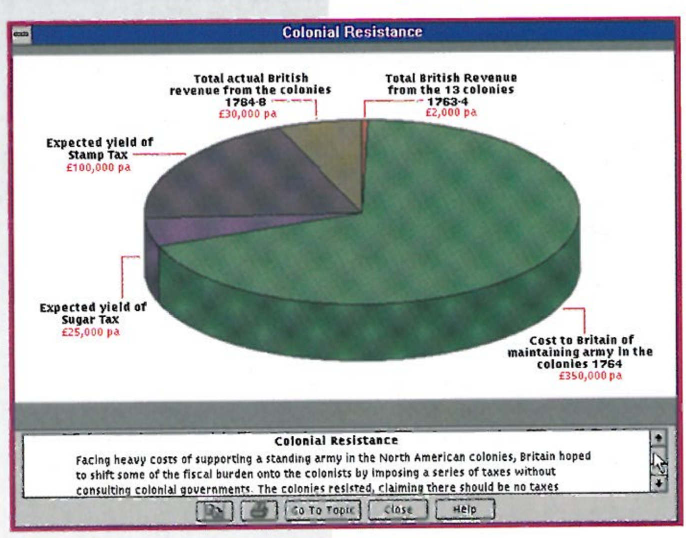
FORMA DE PAGO

☐ Talón a EDICIONES MENSUALES, S.A.
☐ Giro postal nº..........................de fecha ....
☐ Tarjeta de crédito

VISA nº
AMERICAN EXPRESS nº
Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..
Nombre del titular, si es distinto..

Rellena este cupón y evíalo a:
EDICIONES MENSUALES, S.A.
O'Donnell, 12 -planta baja.
28009 Madrid.



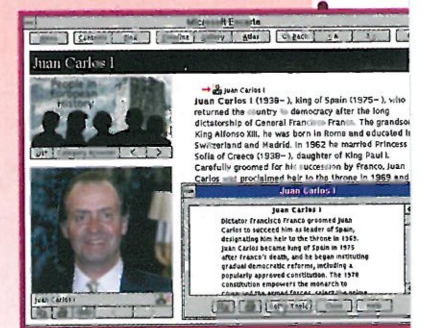
Si lo suyo son las estadísticas, este programa de la empresa Microsoft le va como anillo al dedo. La mayoría de los temas de Encarta van acompañados de listados y gráficos de barras y de tartas. A todas las imágenes puede aplicarles un zoom para verlas con más detalle (abajo).

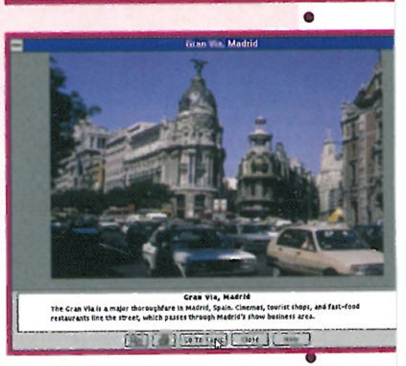
sobre su obra y si reproduce algún párrafo literalmente ha de entrecomillarlo. Por supuesto, las imágenes que contiene el programa, algunas de ellas de una calidad excelente, también puede trasladarlas al documento que esté elaborando.
Encarta ofrece muchas posibilidades a la hora de localizar la información. Puede buscarla tecleando el término por el que esté interesado, hacer una selección por temas o, si lo prefiere, localizar sólo los artículos que presentan animaciones o archivos sonoros. A pesar de ello, los que no dominen la lengua inglesa pueden encontrarse con algún problema a la hora de buscar las informaciones. Desgraciadamente, la empresa Microsoft no tiene intención de traducir el programa al castellano, por lo menos de momento. Lo que sí ha anunciado es una próxima versión para ordenadores Macintosh.

Mar Cohnen

España vista con otros ojos

España también tiene su hueco en este CD-ROM, que contiene 800 temas relacionados directa o indirectamente con nuestro país. Cervantes, la Gran Vía madrileña, el acueducto de Segovia, y hasta Carmen Maura salen a la palestra. Aunque la información es amplia, Encarta presenta algunas deficiencias. Ofrece un mapa de España donde se han olvidado de las islas Canarias y figuran algunos errores gramaticales, como escribir Majorca en vez de Mallorca. El usuario puede escuchar la pronunciación de las principales ciudades españolas, aunque con un marcado acento norteamericano. El idioma español también tiene su pantalla, pero en esta ocasión la pronunciación es mexicana. Los políticos españoles brillan por su ausencia. Aunque Microsoft ha dedicado un capítulo a Juan Carlos I con foto del monarca incluida, no ocurre así con los personajes más actuales del mundo artístico de nuestro país que no van acompañados de ilustraciones. El flamenco es otro cantar. Encarta ofrece varios capítulos sobre el tema con imágenes y sonidos.





Microsoft Encarta — Cells

Lymphocytes · Erythrocytes · Smooth Muscle · Cardiac Muscle · Nerve Cells · Spirochete · Chloroplasts · Diatoms · Dinoflagellate · Paramecium

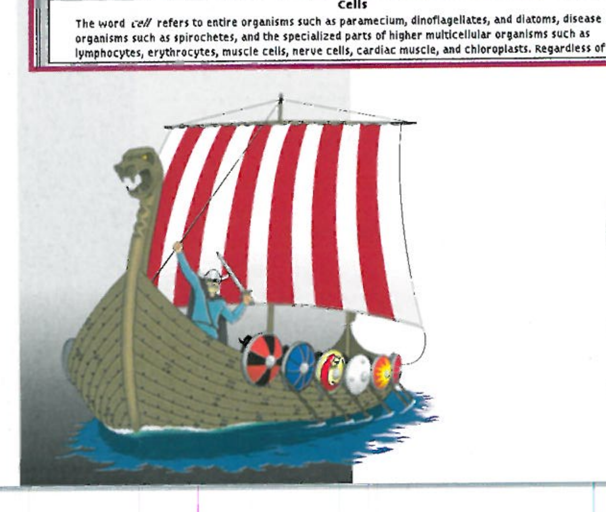
Cells
The word *cell* refers to entire organisms such as paramecium, dinoflagellates, and diatoms, disease organisms such as spirochetes, and the specialized parts of higher multicellular organisms such as lymphocytes, erythrocytes, muscle cells, nerve cells, cardiac muscle, and chloroplasts. Regardless of

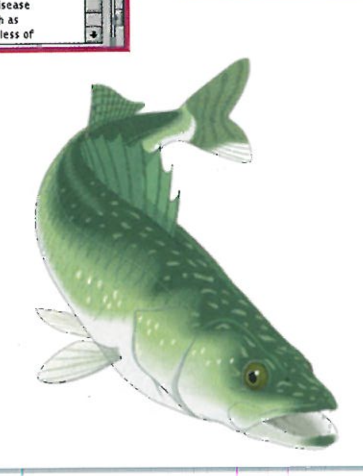
ENCARTA

FABRICANTE
MICROSOFT
PRECIO RECOMENDADO
50.000 Pts. (IVA incluido)
DISTRIBUIDOR
MICROSOFT
C/ Ronda de Poniente, 10. Tres Cantos. 28760 Madrid. Telf. (91) 804 00 00

MEMORIA **4 Mb**
DISCO DURO **6 Mb**
PROCESADOR **386**





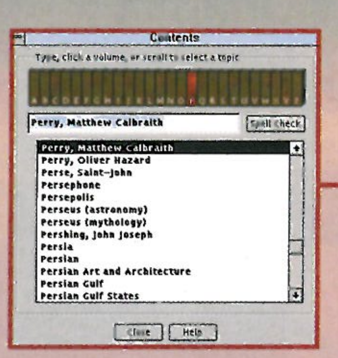




Todo al alcance de su ratón

Librería

Esta pantalla contiene el listado de todos los artículos de Encarta. El usuario puede teclear el tema por el que esté interesado o buscarlo por orden alfabético.



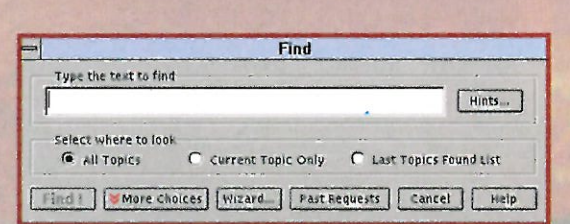
Galería

Todas las animaciones, las ilustraciones y los archivos sonoros de Encarta están agrupados en esta parte del programa.



Mapamundi

Un simple clic de su ratón le conduce a un completo atlas donde figuran 600 mapas geopolíticos e históricos. El usuario puede hacer que gire el globo en la dirección que desee o localizar directamente un país escribiendo su nombre.



Búsqueda

Find facilita una búsqueda más pormenorizada de los temas. Usted mismo establece los parámetros por los que se localizará la información. Por ejemplo, le permite determinar un periodo histórico o una fecha concreta.



Zoom

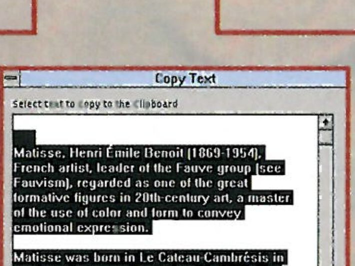
Esta opción amplía el texto o las imágenes.

Diccionario

En cualquier momento puede acudir al diccionario que incluye el CD-ROM. En él podrá localizar cualquier palabra y descubrir su significado. Las definiciones, como el resto del programa, están en inglés.

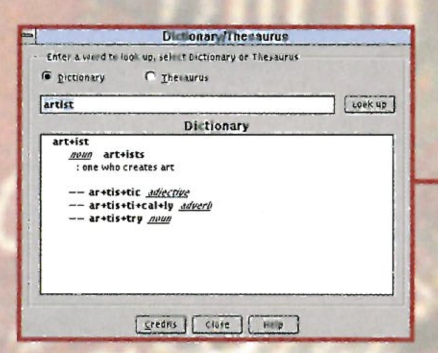
Datos adicionales

Con este icono accede a un listado que contiene información relacionada con el tema que se muestra en pantalla.



Copiar

El usuario puede copiar parte del texto y trasladarlo directamente al procesador de textos de Windows. Lo mismo puede hacer con las imágenes, que quedarán grabadas en el Portapapeles.







EL CUERPO HUMANO

¡COMO SOMOS!

Vernos por dentro y satisfacer cualquier curiosidad sobre el funcionamiento de nuestro organismo con una nutrida documentación escrita y gráfica, e incluso con animaciones, es el objetivo de la enciclopedia El Cuerpo Humano realizada por Innova Multimedia.

El Cuerpo Humano es una enciclopedia electrónica que da la posibilidad al usuario de acceder a cualquier información que desee, tanto gráfica como escrita, desde cualquier parte del programa gracias a los vículos que interrelacionan la totalidad de los datos, cuestión que facilita en gran medida su uso.

El programa, cuyo nivel lo hace especialmente indicado para profesores y alumnos de bachillerato, se divide en cuatro apartados.

El primer área temática es El Cuerpo Humano, que incluye todo lo referente a los tejidos, la sangre, los músculos y el sistema nervioso.

Funciones de Nutrición comprende los aparatos digestivo, respiratorio, así como los de transporte y excreción.

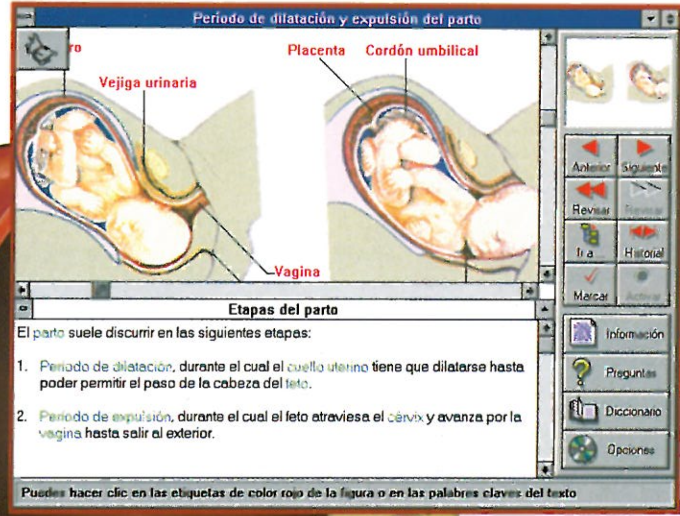
La tercera parte del programa, titulada Funciones de Relación, se ocupa de los sentidos y de los sistemas nervioso, endocrino y locomotor.

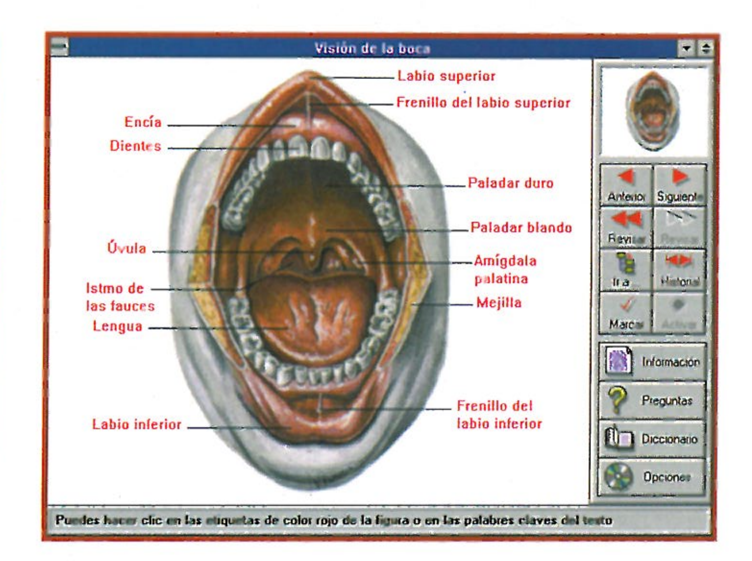
Por último, Funciones de Reproducción nuestra los aparatos genitales masculino y femenino, y la fecundación, la gestación y el parto.

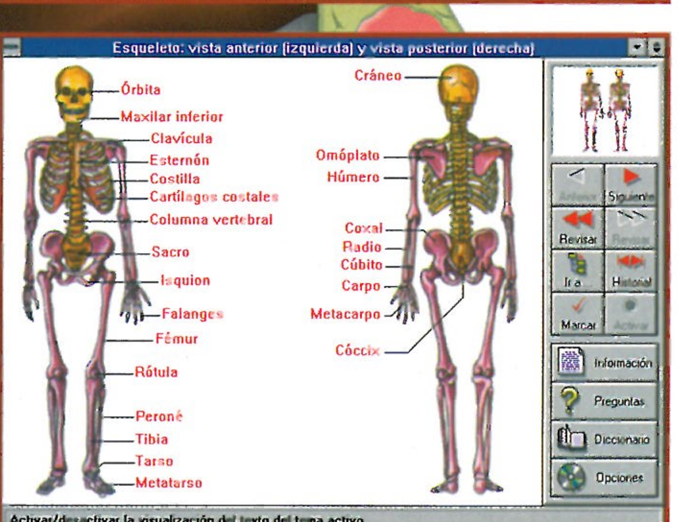
Al cargar El Cuerpo Humano



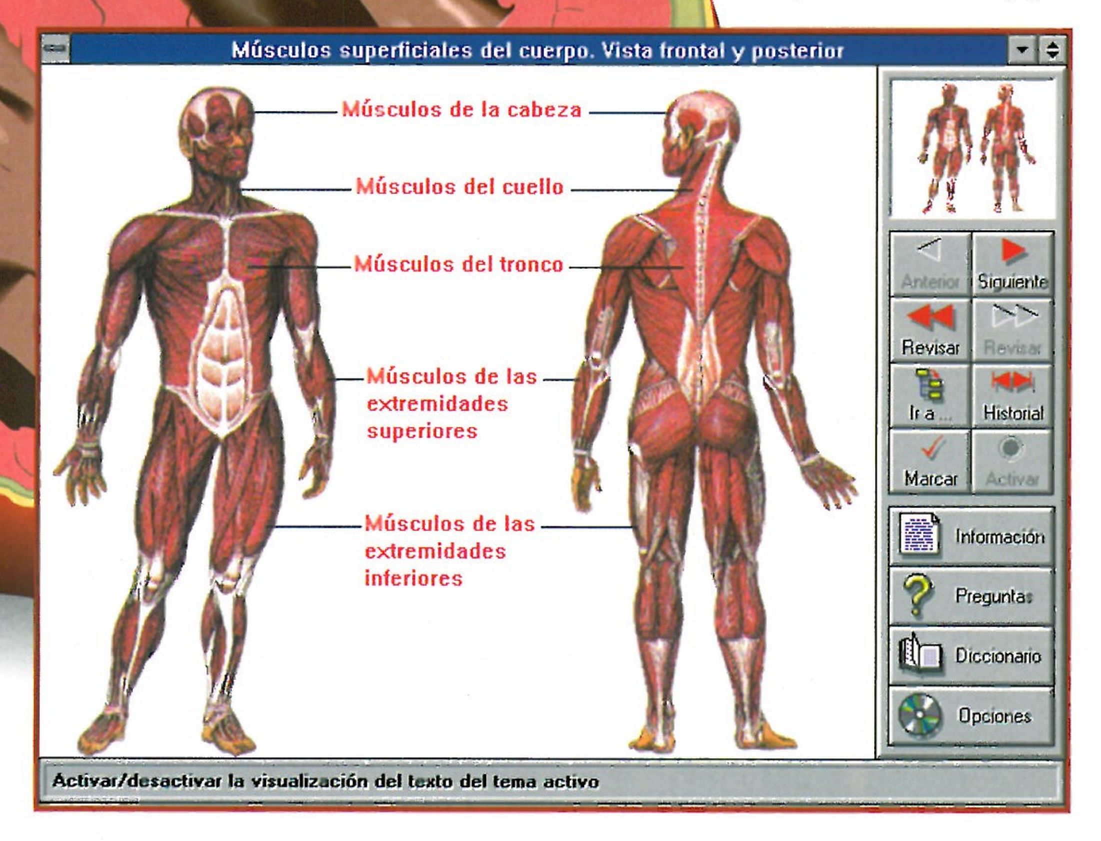
Los cientos de imágenes que pueden verse con este programa, pueden ampliarse hasta la totalidad de la pantalla del ordenador haciendo clic con el ratón sobre la opción Información.







Los gráficos que cuentan con animación (arriba) vienen indicados en la parte superior izquierda de la pantalla por un icono que muestra un perro en movimiento.



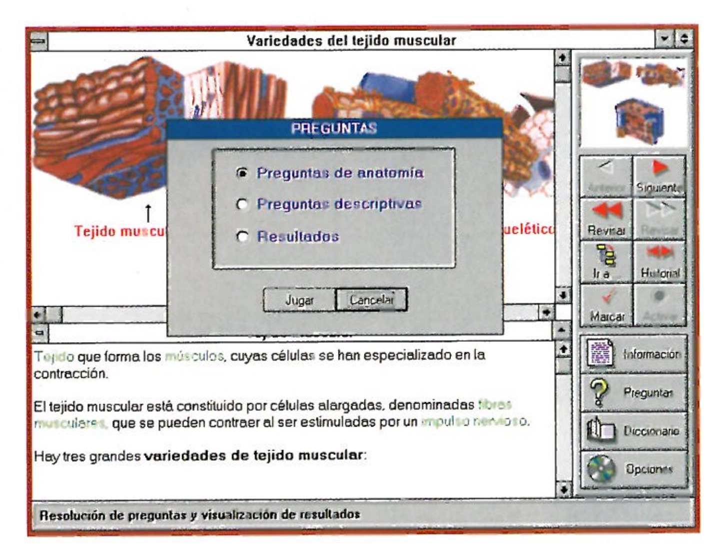
(la instalación se realiza en disco duro mediante un programa que se adjunta en un disco de 3,5 pulgadas) en la pantalla del ordenador aparecerá un escritorio con las funciones que nos ayudarán a navegar por la enciclopedia. Al seleccionar cualquier tema general, un esquema en forma de árbol le mostrará los diferentes temas que se pueden consultar, la página que se ha activado en ese momento, las que ya se han consultado y las que contienen animaciones, señaladas con la letra A. También podrá seleccionar una página nueva o visualizar las que ya ha marcado porque el tema estudiado le ha resultado interesante.

La función Historial es un registro de páginas ya consultadas, pero si se quiere localizar algún tema en concreto, el programa facilita la tarea si se pulsa el botón Buscar. Este dispositivo localiza cualquier documentación a través del índice general con sólo escribir el nombre del área que queremos consultar.

El Escritorio de Consulta se divide, en principio, en una ventana gráfica y otra que está reservada a la documentación escrita. Los gráficos que incluye el programa pueden visualizarse a toda pantalla si pinchamos con el ratón sobre el botón Información. Cada imagen presenta una serie de etiquetas que, si son de color rojo y se pinchan con el ratón, localizan la información correspondiente en la ventana de hipertexto.

El Escritorio también dispone de un espacio gráfico, localizado en la parte superior, que sirve para monitorizar la imagen correspondiente a la página que se está consultando y que se

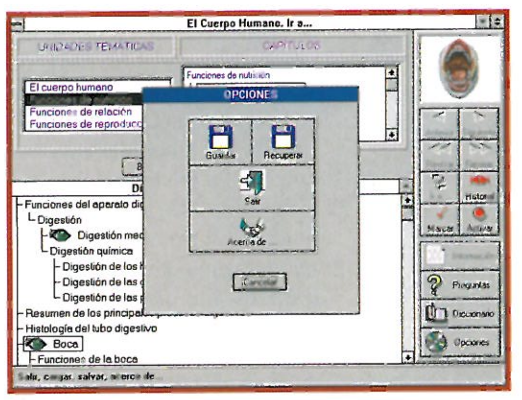


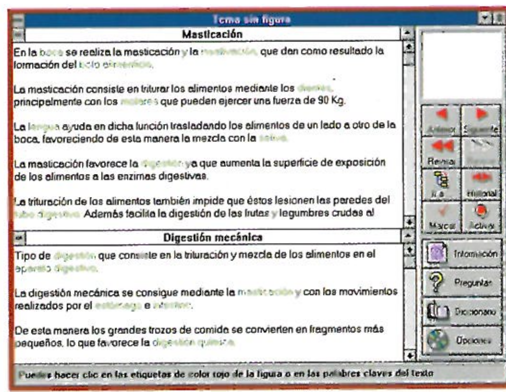


Si acciona el botón Preguntas en el modo Diccionario, el programa realizará sólamente cuestiones descriptivas, pero referidas a todos los capítulos de la red hipermedia, lo que supone más de 1.400 preguntas. Con la opción Buscar se localizará cualquier tema alfabéticamente.

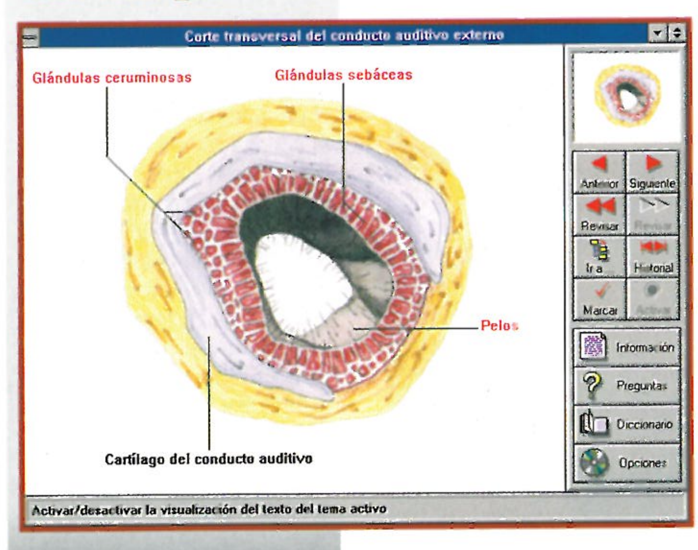
puede ampliar si pulsamos el botón Activar.

En resumen, a través de los dispositivos Ir a..., Anterior, Historial, Marcar y Activar, el usuario podrá moverse por la información que ofrece el programa con toda facilidad. Además, tanto el Diccionario como el icono Interrogación (que evalúa el aprendizaje de los temas estudiados) aclaran cualquier duda o cuestión que se pueda plantear en el transcurso de cualquier acceso a las materias del CD-ROM.





La opción Interrogación sirve para evaluar los conocimientos que ha adquirido el usuario



De la misma forma, un visor situado en la parte inferior de la pantalla informa al usuario de la función que está ejecutando cualquiera de los dispositivos situados en el escritorio. La consulta del Diccionario Ilustrado se realiza a través de un índice temático al que se accede por orden alfabético al marcar sobre una barra que se encuentra en la parte superior de la pantalla y que incluye todas las letras del abecedario.

Al pulsar con el ratón sobre las etiquetas de color rojo (izquierda) se accede a toda la información que posee el programa sobre el tema seleccionado. El Diccionario aclarará cualquier término.

Al seleccionar la primera letra del tema que queramos consultar, aparecerá un listado con los títulos de toda aquella documentación correspondiente a la letra seleccionada. Si se hace un doble clic sobre el tema deseado veremos un texto y una imagen asociada. Si se pulsa Activar, el tema pasará a primer plano.

Por último, el botón Opciones ofrece la posibilidad de abandonar el programa, salvar en disco temas marcados, los resultados de preguntas o cargar de un disco cualquier información grabada anteriormente.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS

HELL CAB

CARRERA AL IN

Jamás debe coger este taxi. Su conductor, Raúl Moreno, recorre las calles de Nueva York esperando que algún incauto se acomode en el asiento trasero. Tras conducirle a su lugar de destino, le exigirá como pago a sus servicios algo que usted nunca dejaría en préstamo: su alma.

En Nueva York puede verse envuelto en una situación apurada si no deja propina al taxista. El conductor se volverá con cara de pocos amigos y, tras poner en duda la legitimidad de su nacimiento, le echará del vehículo con cajas destempladas. Si anda mal de fondos y no tiene dinero para pagar la carrera, prepárese para algo peor. Sobre todo si ha tenido la mala suerte de coger el taxi de la compañía independiente Hell Cab, matrícula XXX 666, regentada por D. Mond. Los que han contratado sus servicios todavía no han podido olvidar la cara de uno de sus empleados, el conductor Raúl Moreno, que les condujo a la peor pesadilla de su vida.

Con este argumento, Hell Cab le surmerje en una aventura de terror de la que tiene pocas posibilidades de salir vivo. Este juego forma parte de la última generación de programas lúdicos que inauguran una nueva era dentro del mundo del ocio informático. Realizado en CD-ROM, su diseñador, Pepe Moreno, ha intentado aprovechar todas las posibilidades que brinda el soporte óptico. Salpicado de sonidos digitalizados, un banda sonora ajustada a cada situación y llena de sentido del humor, animaciones, gráficos de alta resolución e imágenes de vídeo, Hell Cab nunca dejará de sorprenderle.

La aventura le sitúa en el aeropuerto J. F. Kennedy. Allí traba su primer contacto con Raúl Moreno, un taxista que le propone conducirle al Em-

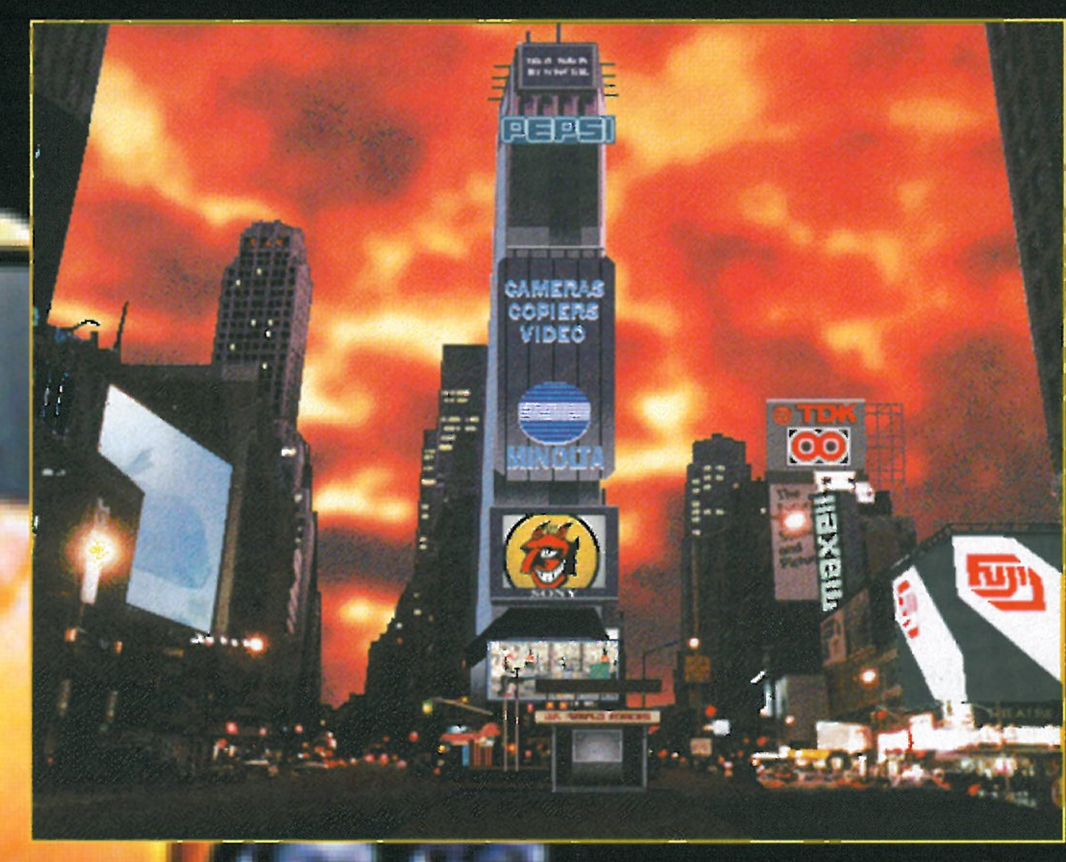


Un taxista chicano hará de cicerone durante la aventura. El será el encargado de trasladarle a los distintos escenarios que salpican la trama. De su habilidad depende salir vivo del juego.

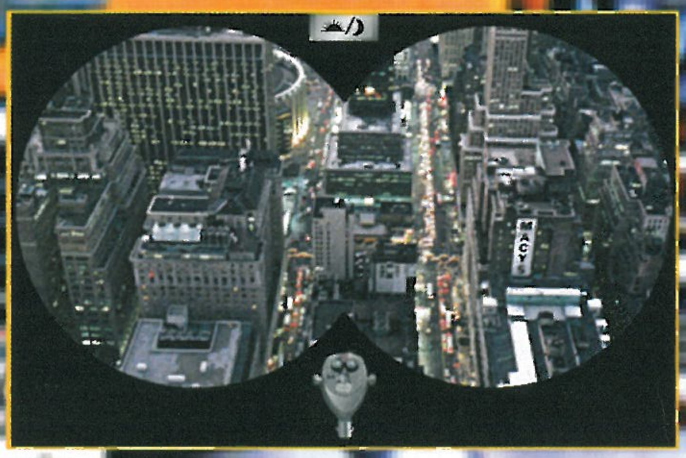


FIERNO

pire State a un precio más barato que sus colegas. Su intento de ahorrarse unos dólares le saldrá caro. Aunque haya tenido la precaución de sacar dinero del cajero automático del aeropuerto, nunca tendrá suficiente para pagarle la carrera. Aquí comienzan sus problemas. Raúl no está dispuesto a que se vaya sin saldar su deuda. De la guantera saca un contrato y un cuestionario que usted ha de rellenar. En el formulario se le pregunta desde su rigor a la hora de pagar sus impuestos hasta detalles escabrosos sobre su vida sexual. Una vez que haya completado el test, ha de firmar un acuerdo por el que se compromete a dejar su alma en depósito como garantía de su próximo pago, y a vivir una siniestra aventura que le conducirá a algunos de los momentos más sanguinarios que han salpicado la historia: la Roma de Nerón, la Primera Guerra Mundial y el período Jurásico.
Para enfrentarse a esta aven-

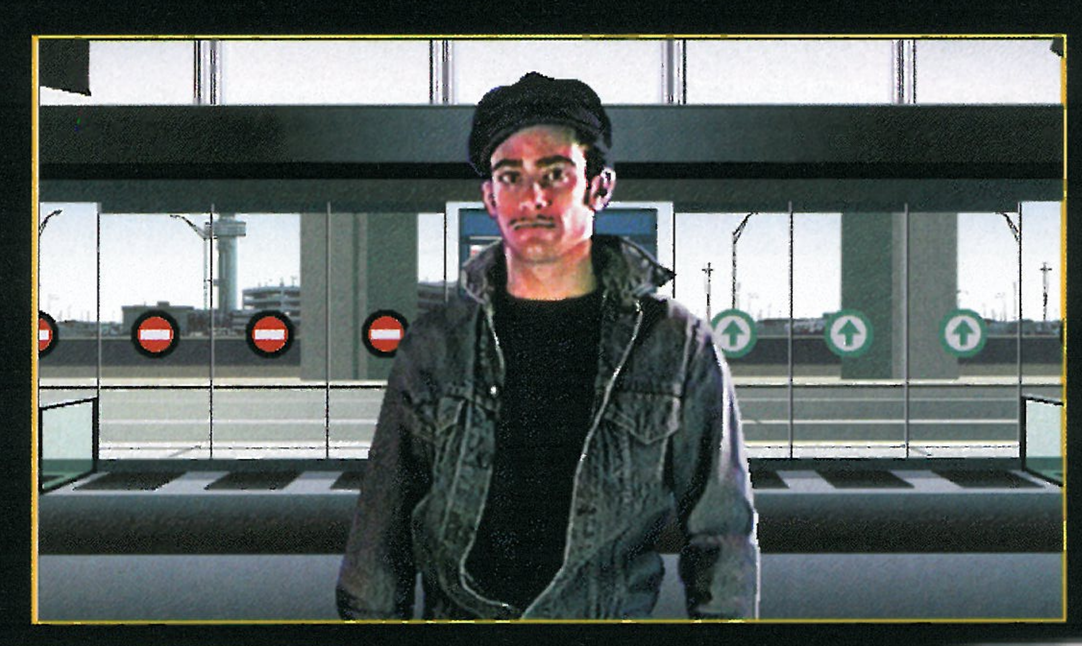


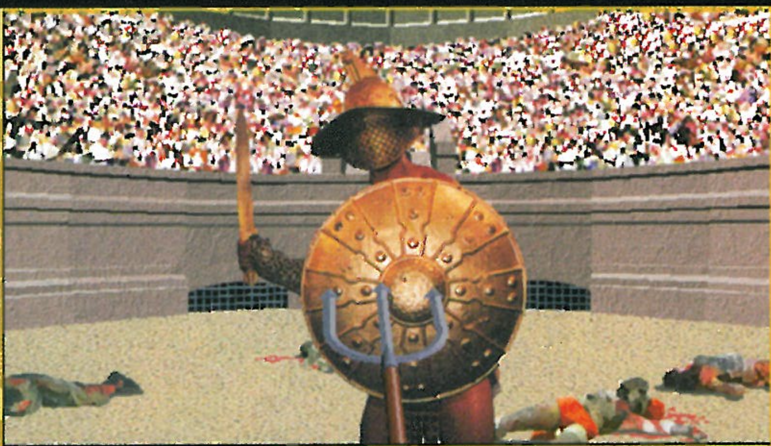
Desde lo alto del Empire State dominará toda la ciudad de Nueva York. Un asecensor le permitirá subir a lo alto del rascacielos o sumergirse en lo más profundo de la tierra, el feudo de Satán.



En su viaje al averno ha de vigilar el estado de su alma, de él depende el final de la aventura

tura cuenta con una bolsa de plástico con el eslogan *I love NY* y una tarjeta de crédito. Su primer objetivo es llegar a Roma, donde será reclutado para formar parte del espectáculo de moda en el año 67 antes de Cristo: el circo. Allí podrá elegir entre enfrentarse a un gladiador o a una máquina de tortura para la diversión de las masas. En cualquiera de las dos pruebas deberá hacer gala de una gran habilidad si no quiere que su traje de chaqueta de corte italiano quede para el tinte y su alma acabe en las calderas de Botero. Si no tiene suerte, perderá una de las tres vidas con las que cuenta al iniciar la partida. La pantalla se fundirá en rojo y aparecerá en la sala de espera del infierno. Al tocar la aldaba del averno, Lucifer olisqueará a través de la puerta y le comunicará que aún no huele a cadáver. Todavía no ha llegado su hora. La aventura, para su desgracia, debe continuar.





En la Primera Guerra Mundial, la situación se complica aún más. Hell Cab le sitúa en una de las trincheras que asolaron Europa tras el asesinato del príncipe Francisco Fernando de Habsburgo. Los bombardeos aéreos y los soldados armados con fusiles y bayonetas son sólo algunos de sus enemigos.

En caso de que tenga la pericia y la fuerza de ánimo necesarias para continuar, la aventura le hará retroceder miles de años y le conducirá hasta el periodo Jurásico. Las ametralladoras germánicas le parecerán *pecata minuta* cuando en la jungla se enfrente a la cornamenta de un triceratops de varias toneladas de peso.

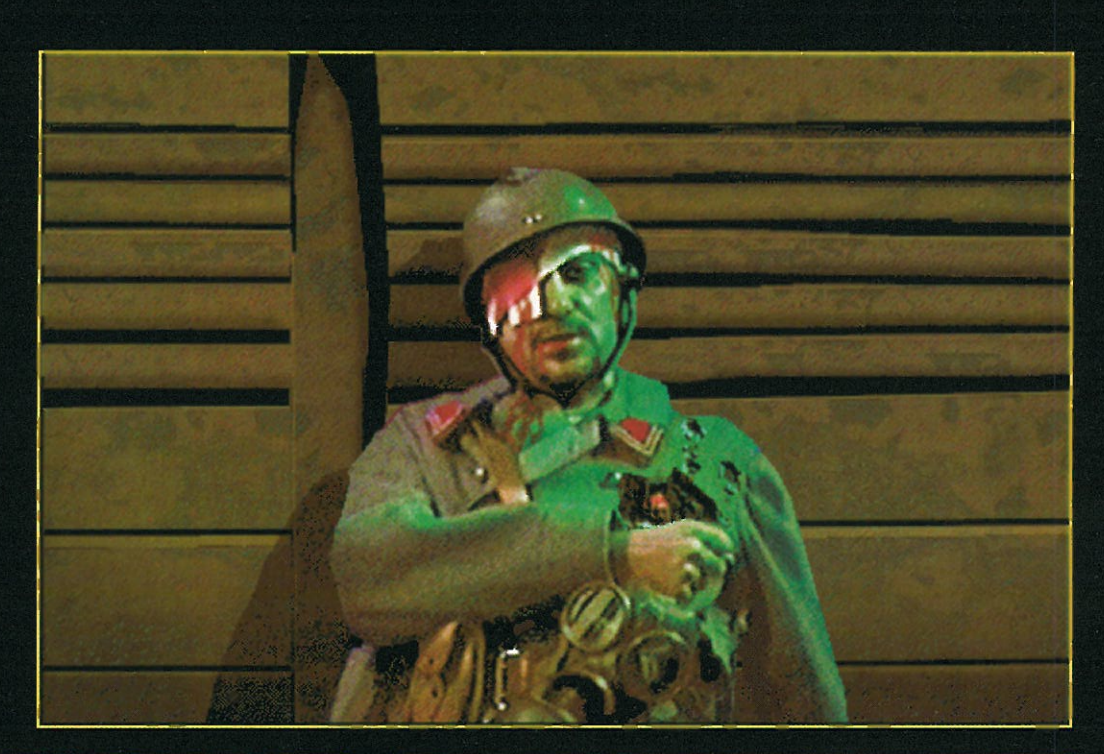
Si consigue superar esta prueba, no cante victoria. Todavía le espera la traca final: sobrevivir en las calles del infernal Manhatan de finales

Raul Moreno trabaja para la compañía de taxis independiente Hell Cab y conduce un vehículo con matrícula XXX 666. Este chicano, que atrae a los clientes ofreciéndoles precios más bajos que la competencia, nunca olvida una deuda. El jugador se ve obligado a satisfacerla.

El juego le conduce a algunas de las épocas más sangrientas de la historia occidental

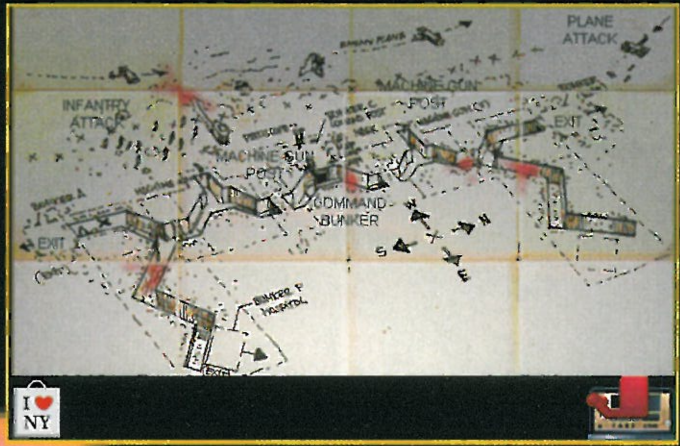


Hell Cab intenta apurar las armas que le brinda el CD-ROM



del siglo XX.
Durante la aventura no sólo tiene que salvar el pellejo. También ha de controlar el estado de su alma. Las vidas con las que cuenta y su nivel espiritual aparecen reflejados en un taxímetro que le acompaña durante todo el trayecto. Algunos de sus actos, como salvar la vida a un enemigo, pueden preservar el buen estado de su espíritu.





En cada escenario se topará con personajes que solicitarán su ayuda. Piénselo dos vez antes de dar su respuesta. Si da un paso en falso puede perder todas sus vidas e ir directamente al infierno. En ese caso tendrá que empezar de nuevo desde el principio.



Cuando realice una buena acción escuchará una melodía celestial que le indicará que va por el buen camino. Pero no crea que ha de comportarse como un discípulo de Teresa de Calcuta durante todo el trayecto. Si, por ejemplo, da una limosna a un pobre, Lucifer se enfurecerá y le quitará parte de su reserva espiritual.
Al finalizar cada una de las fases, el programa le conduce de regreso al Empire State building, su centro de operaciones. Allí puede recoger nuevos objetos que le serán de utilidad en el siguiente escenario y podrá hacerse con un poco de dinero, que nunca viene mal. Recuerde que el soborno es una de las armas con las que cuenta para salir indemne de la historia.
Si los acontecimientos le abruman o pierde la entereza, siempre puede tomarse unos segundos de respiro y traspasar algunas de las puertas que salpican los escenarios. Estas le conducen de nuevo al rascacielos. No crea que este truco le servirá de mucho. El empresario D. Mond no olvida que tiene una deuda pendiente. Raúl le espera junto a la puerta del Empire State para conducirle de regreso al infierno.

MAR COHNEN

Juego

MAD DOG MCCREE

SOLO ANTE EL

El primer juego interactivo con imágenes reales ya está disponible para los usuarios de ordenadores personales. Esta entrega de Mad Dog McCree es una versión similar a las de las máquinas recreativas, sólo que en formato CD-ROM.

Cuando Mad Dog McCree apareció por primera vez en los salones de máquinas recreativas, el público se quedó sorprendido por la novedad. Se trataba de un nuevo tipo de máquina en la que los enemigos no eran ni los típicos marcianitos ni los luchadores forzudos. Aquí eran personas humanas. Se había creado una película ambientada en el lejano Oeste, donde el protagonista era el jugador. Todos los que habían soñado alguna vez con emular a Gary Cooper en *Solo ante el peligro* o con dar una vuelta por el *saloon* y comprobar su rapidez desenfundando un arma, estaban de enhorabuena.

Tras el éxito de este primer juego interactivo con imágenes reales, sus creadores decidieron fabricar el producto en CD para cualquiera de sus formatos, desde consolas hasta ordenadores personales. El resultado es un juego para disfrutar en casa, exactamente igual al de las máquinas recreativas de la calle.

La historia se desarrolla en un pueblo del antiguo Oeste, donde el malo de turno, Mad Dog McCree, y su banda, tienen atemorizados a todos sus habitantes. Al *sheriff* lo han encerrado en la oficina que tiene en la cárcel y la hija del alcalde ha sido raptada. En ese momento llega a la ciudad un extranjero, el jugador, que entabla conversación con un

Si en la lucha que se desarrolla en el saloon fallece el camarero, la señorita de abajo será la encargada de ofrecernos las llaves que liberarán al sheriff de su reclusión en el despacho que tiene en la cárcel del pueblo.



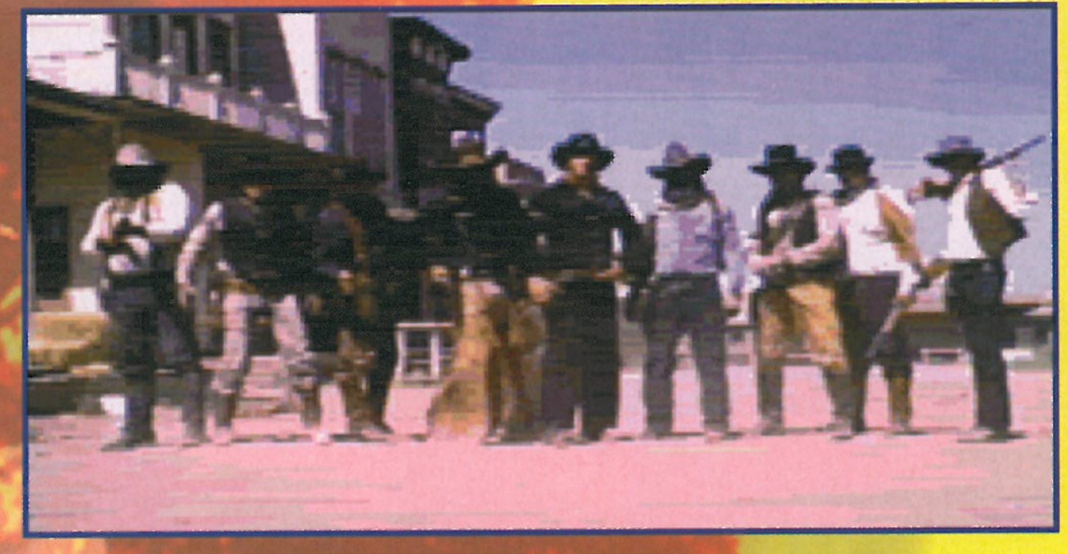




El saloon se encuentra atestado de esbirros de Mad Dog McCree. Hay que cargárselos a todos para conseguir las llaves de la prisión.

PELIGRO





viejo habitante del pueblo. Tras escucharle decide ayudar a restablecer el orden. Aquí es donde comienza el juego y el reto.
Este se divide en dos partes principales: el poblado y las afueras. El jugador tiene que recorrer primero cuatro fases por el pueblo, que son el corral, el banco, el *saloon* y la oficina del *sheriff*.
En la entrada al corral aparecen dos forajidos a los que se mata fácilmente. Antes de acceder dentro hay que estar atento con otro que asoma por la ventana. Dentro también hay que vigilar muy bien la planta superior, ya que apenas se pueden ver a los malhechores que se encuentran allí. Tampoco hay que fiarse del último hombre, ya que no está completamente muerto y hay que dispararle de nuevo tras caer sobre un montón de paja.
En el banco hay que estar muy atento y tener mucho cuidado con el primer hombre que sale tras abrirse la puerta ya que tiene en su poder un rehén. Dentro tampoco hay que descuidarse. No se puede disparar a todo lo que se mueve, ya que junto a la ventana hay un forajido que utiliza de escudo otro retenido. La muerte de un inocente supone una visita al cementerio para su entierro y la perdida de una vida.
El *saloon* está lleno de esbirros de Mad Dog. Estos tienen en su poder las llaves de la celda del *sheriff*, necesarias para liberarle. Aquí se debe evitar que maten al cantinero, que es el que entrega las llaves, pero si esto ocurre no pasa nada ya que el juego toma otra opción. Es una de las chicas la que coge las llaves de un muerto y las entrega al protagonista. Una vez conseguidas hay que dirigirse a la oficina, liquidar al centinela que asoma por el ventanuco de la puerta y rescatar al *sheriff*. De nuevo en las calles del pueblo, el jugador va en compañía del guardián de la ley. Este es abatido por un certero disparo y el jugador, si no es rápido con su arma, también correrá la misma suerte. Tras ello, la acción pasa a desarrollarse en los alrededores del poblado.

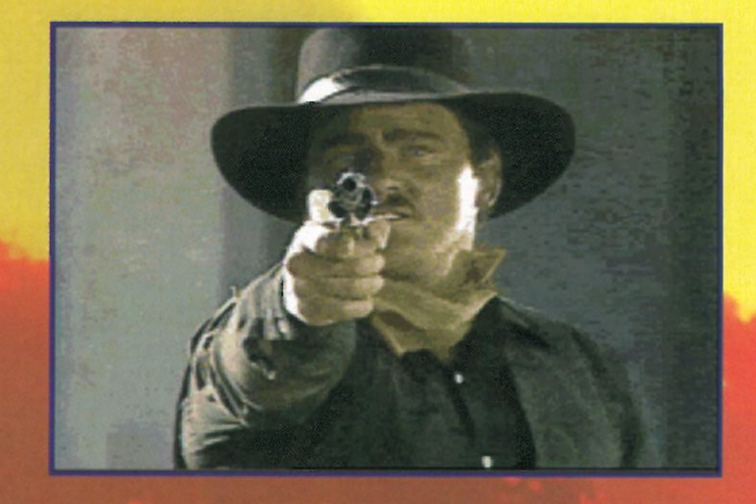
El ratón hará las veces de rifle para que acabe con los pistoleros



Los sombreros que aparecen en pantalla son las vidas y las balas indican la munición disponible. Tenerlo todo bajo control es fundamental para acabar con los esbirros de Mad Dog McCree.

El viejo con el que se habla al principio también ha sido secuestrado por la banda de Mad Dog. Está atado a unas maderas y a su cuerpo han atado también barrenos de dinamita, todo ello muy cerca de la mina. Para salvarlo hay que disparar sobre la mecha encendida y apagarla. Después, ambos se dirigen a dicha mina, donde hay que encontrar un mapa en el que está indicada la guarida secreta del malvado Mad Dog. Sin él es muy sencillo equivocarse al elegir un camino y caer en una emboscada de sus esbirros.

Mad Dog McCree (derecha) es el último enemigo al que llenaremos de plomo. Si lo hacemos bien, el juego habrá terminado. Si durante la lucha fallece algún inocente, acudiremos a su entierro (debajo).







Esta versión para PC es similar a la creada para recreativas

Una vez revisado el mapa, los dos hombres se toman un respiro y se beben unas botellas para aguantar el ritmo. Ya en la cabaña, hay que decidir si atacar por el frente o por la retaguardia. Tras vencer a los vigías parapetados tras unas maderas y a otro escondido tras un barril, hay que obligar a salir de la guarida al resto de la banda. Para ello es necesario disparar sobre la chimenea y que el humo invada la habitación. Todos los forajidos salen huyendo y disparando, por lo que hay que defenderse, pero con cuidado de no disparar sobre el alcalde. En caso de alcanzarle, la visita al cementerio es obligada. En el interior se encuentra un último pistolero. Para deshacerse de él, lo mejor es entrar en la estancia disparando. Aquí encontramos una nota firmada por Mad Dog que indica un lugar. Tras desplazarse hasta ese sitio y salir ileso de un ataque recibido desde una casa, donde disparan desde todas las ventanas, sólo queda el duelo final con MacCree. Para vencerle hay que ser muy rápido y disparar a un órgano vital.

Los gráficos son una conversión directa de la máquina recreativa. Sin embargo, la baja resolución empleada en la versión para PC, así como el menor número de colores (320 x 200 pixel y 256 colores), dan a la imagen un aspecto granulado en el que resaltan los bruscos cambios de color. Un retoque manual hubiese mejorado el resultado final. El sonido es correcto, sobre todo si tenemos en cuenta que sólo hay diálogos y que los únicos efectos sonoros son los de los disparos.

Mad Dog McCree es un juego mediocre y fácil, que pierde encanto tras jugar con él durante un par de horas.

Antonio J. Martínez



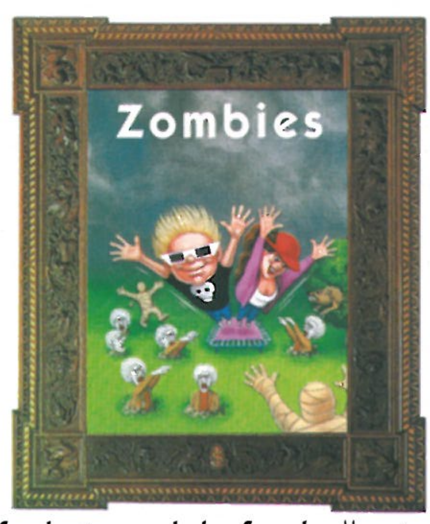
Arte Contemporáneo



Firmado por grandes genios



Sólo para Segalómanos



Con los trucos de los Grandes Maestros



Y todo en una revista de Vanguardia

Apúntate un tanto. ¡Suscríbete a Mega Sega! Ahora tienes un Mega-regalo. Tú eliges. El GRANDSLAM Mega Drive. El DEVILISH Game Gear. O el RAINBOW ISLAND Master System. Descubre la revista. Que enseña. Las grandes ideas. De los grandes maestros. A los grandes entendidos. En videojuegos. Dale un repaso. A Mega Sega. Una gran revista. Con un gran regalo. Cada mes. Un libro. Con los últimos trucos. En videojuegos. ¡Compra ya Mega Sega!. ¡Es genial!





MICROCOSM

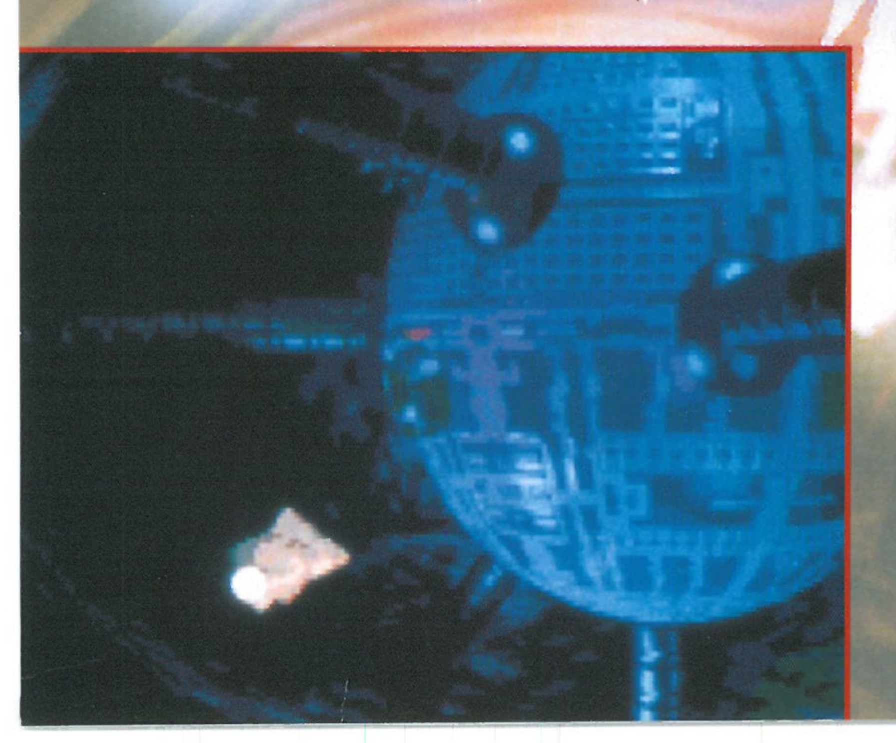
Hay destinos que, aunque no aparezcan en las guías habituales de las agencias de viajes, tendrían mucho éxito si se incluyesen en sus programas vacacionales. ¿Quién no ha soñado visitar por dentro el cuerpo humano? Psygnosis nos brinda esa posibilidad con este programa.



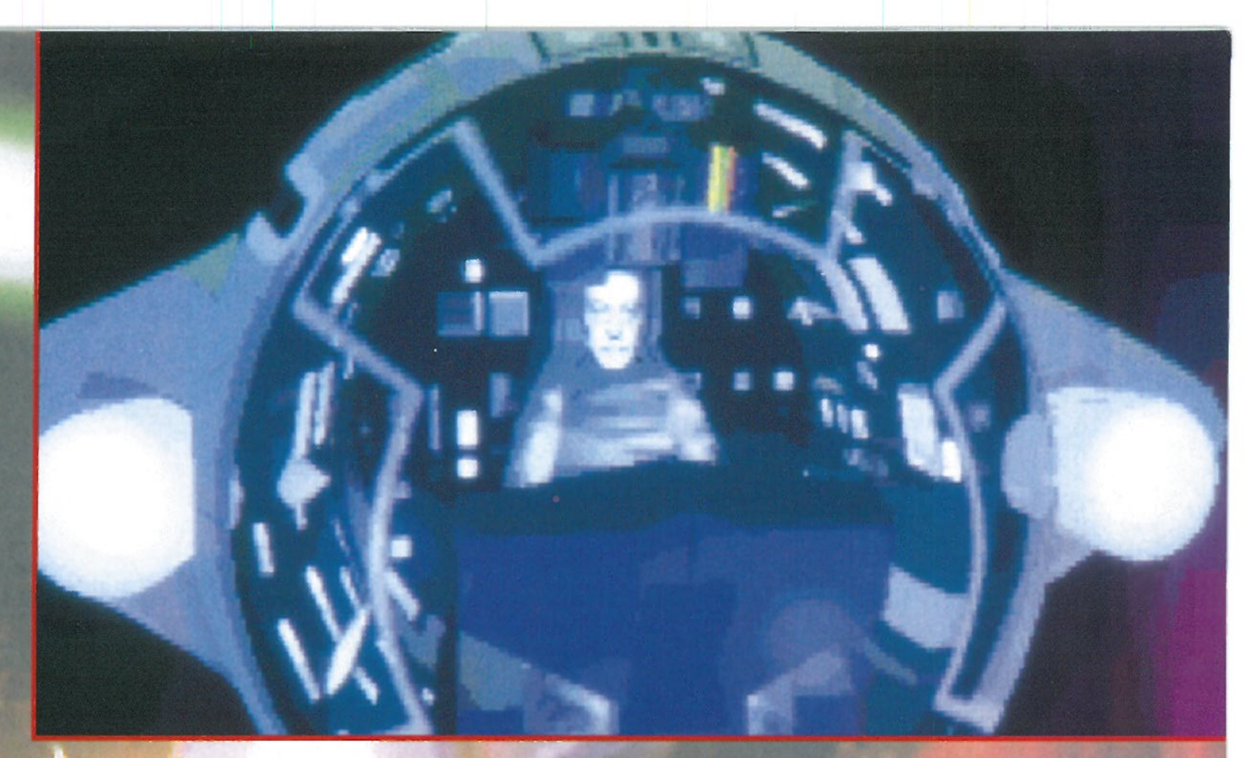




UN VIAJE ALU



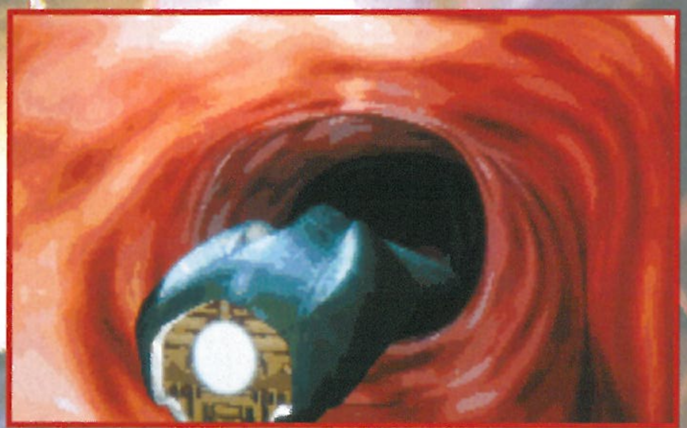
En 1966 el director de cine Richard Fleischer realizó una película con la espectacular Raquel Welch como protagonista, en la que cuatro hombres y una mujer eran reducidos a tamaño microscópico e introducidos en un cuerpo humano. El objetivo de este disparatado viaje era salvar la vida de un importante político al que habían intentado asesinar. A bordo de un minúsculo submarino tenían que llegar hasta el cerebro para llevar a cabo su misión. Sin embargo su periplo no iba a ser nada fácil; el hombre es una máquina perfecta y los intrépidos viajeros encontraron mil peligros. No tuvieron que enfrentarse a gigantescos cíclopes ni a sirenas cantoras como los tripulantes que acompañaron a Ulises en su Odiséa. Sus enemigos eran más pequeños pero tan terribles como los que acecharon a los mitológicos marineros. La corriente sanguínea del cuerpo humano puede provocar tempestades tan peligrosas



Para desplazarnos por las diferentes partes del cuerpo humano disponemos de dos tipos de naves. La Spook (arriba) es algo más lenta que la veloz y efectiva Hunter Killer (abajo).

como los mares griegos. Y, desde luego, no están poblados por imaginarios monstruos; pero, a tenor de la aventura que vivieron los tripulantes de la minúscula nave, nadie se atrevería a despreciar el riesgo que entraña luchar contra el mecanismo de defensa del cuerpo humano, como los glóbulos blancos, los linfocitos o la inmunoglobulina. Al final, una lágrima del político les servía como vía de escape una vez cumplida su misión.

Después de disfrutar con la magia del cine, muchos quedamos alucinados con la idea e incluimos en nuestra lista de viajes imposibles, junto



El juego tiene semejanzas con una película de los años 60

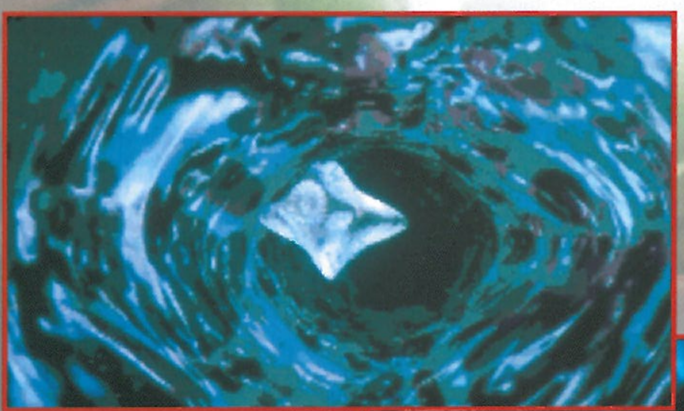
CINANTE

con la siempre aplazada visita turística a Neptuno y la frustrada excursión a la Edad Media, una expedición por el interior de venas y arterias hasta lugares como el corazón o el cerebro. Los programadores de Psygnosis han decidido hacer realidad los sueños de tan osados viajeros y han creado un juego en el que hay que recorrer el cuerpo humano luchando contra sus defensas.

La acción se desarrolla en el planeta Bodor, del sistema Bator, en el año 2051. Es un lugar invadido por gases nocivos y regido por unas leyes corporativas opresoras. Bajo la superficie del planeta se encuentran gran cantidad de riquezas que las corporaciones explotan. Dos de ellas, rivales hace muchos años, se disputan el primer puesto del mundo de los negocios: la Cybertech Inc. y la Axiom. Esta última ha conseguido contar con los malévolos servicios del Dr.Knowles, el empleado más prestigioso de Cybertech. Su intención es inyectar una sonda microscópica, la M Gris, en la sangre del cuerpo del magnate de la

En la vena cava superior nuestra nave tendrá que enfrentarse a las rápidas y letales cápsulas VO antes de que causen un daño irreparable.





El femur, el hueso más largo del cuerpo humano, es una de las zonas que tendremos que visitar en nuestro viaje. Allí nos aguardan algunas sorpresas bastante desagradables en forma de sistema inmunológico.

sólo dispone de 20 minutos para cumplir su misión. Además, la M G...ris dispone de unos dispositivos, las cápsulas VO, que liberan unos virus que atacan órganos vitales como el corazón. Por supuesto, habrá que detenerlas antes de lanzarse a destruir la sonda principal.



compañía rival, Tiron Korsby, durante una operación de regeneración de tejidos. La sonda avanza hacia el cerebro con cada latido del corazón para cumplir su misión: la posesión total de la mente. Pero el espionaje industrial es común incluso en épocas tan avanzadas como la de la aventura, y un fiel empleado de Korsby ha descubierto todo el plan.

Los científicos de Cybertech no le andan a la zaga a sus rivales comerciales en cuanto a descubrimientos tecnológicos y deciden utilizar su más ambicioso proyecto para salvar a Korsby. Se trata de MICRO, unos minúsculos prototipos de navegación que pueden desplazarse por el interior del cuerpo humano; evidentemente, sus tripulantes también tienen que ser reducidos de tamaño. El vehículo, introducido en el cuerpo de Korsby tiene la misión de destruir a la sonda M Gris. Pero hay un problema:

La vena cefálica es el destino más fácil de todos los que recorreremos en la lucha contrarreloj para salvar al magnate de Cybertech. Pocos enemigos y fáciles de derrotar.

La clave del programa consiste en detener a la sonda asesina M Gris



Para desplazarse por el cuerpo humano, y dependiendo del tipo de misión y la zona por la que nos movemos, se utilizan diferentes transportes. El sumergible Spook es el vehículo más utilizado. Está diseñado para un solo piloto y pensado como nave de rescate. No tiene la velocidad suficiente para capturar las cápsulas VO, aunque incorpora dos cañones láser. La Hunter Killer o cazadora asesina es más veloz que la anterior. Está diseñada como nave de caza también de un solo tripulante y va armada con dos cañones de alta impulsión. El traje compresor S2-21, usado en explotaciones

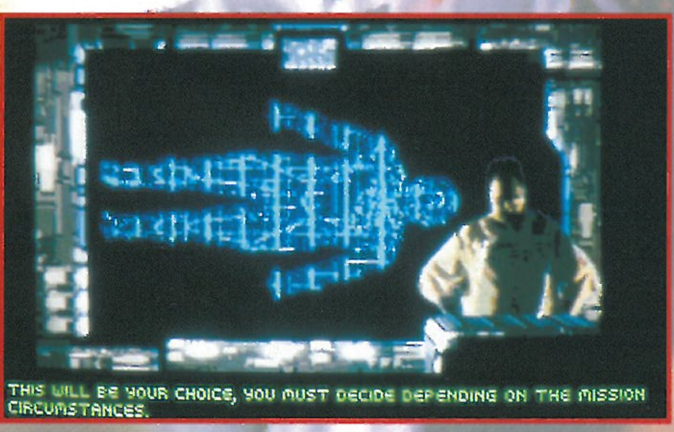
Las estaciones que hay a lo largo del recorrido son fundamentales para finalizar con éxito la misión. Allí podremos reparar nuestra nave y recargar oxígeno. Además, desde los portales nos podremos desplazar a otras zonas.

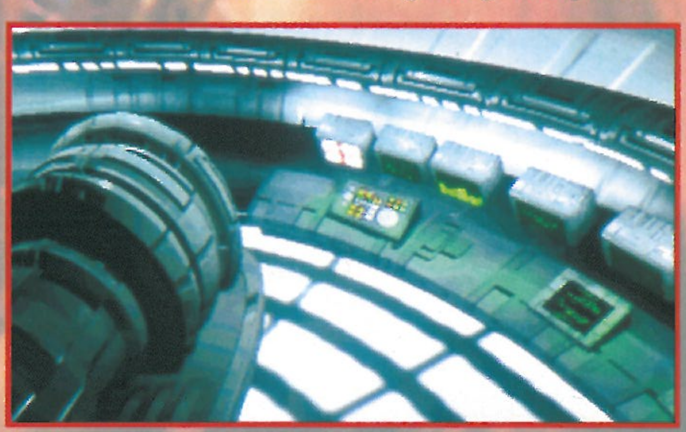


minerales y reparación de instalaciones, es muy útil para llegar hasta lugares inaccesibles para las naves. Todos cuentan con un escudo protector que disminuye al ser alcanzado por disparos de las cápsulas o al chocar contra las defensas del cuerpo.
Hay cinco partes del cuerpo humano que deben ser visitadas obligatoriamente para localizar y destruir a la sonda M Gris y sus cápsulas.

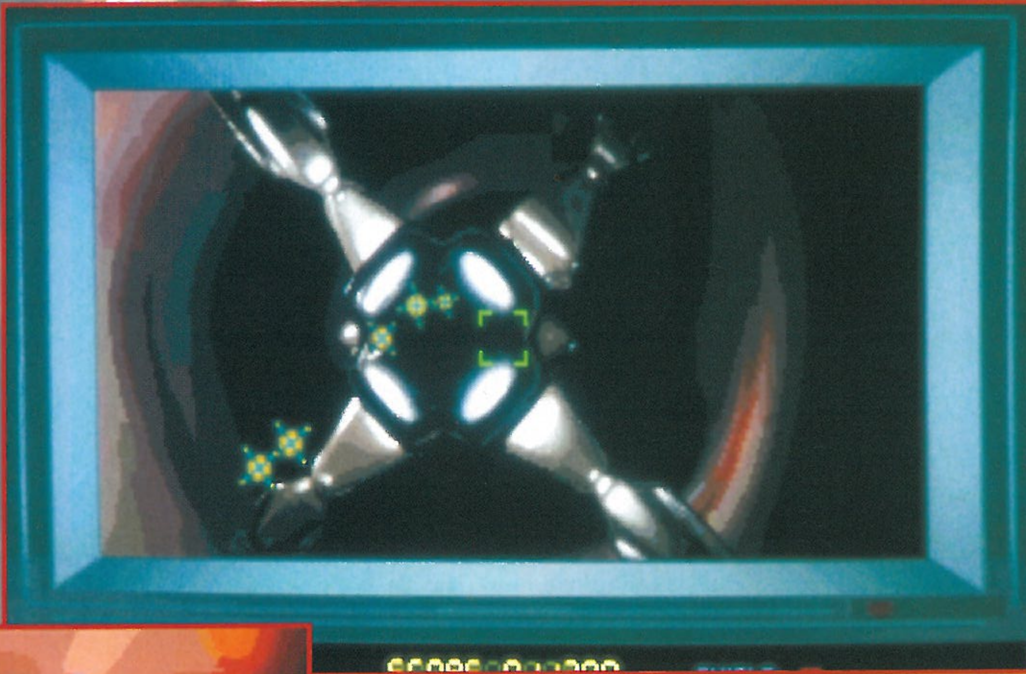
Sin duda alguna lo más destacado del programa es la introducción. Cuenta con una excelentes imágenes digitalizadas y unos efectos sonoros muy loables. Este espectacular inicio, sin embargo, no tiene una continuación de la misma categoría cuando comienza el juego.

Primero debemos dirigirnos a la vena cefálica del brazo izquierdo, donde se utiliza el sumergible Spook y sólo hay que luchar contra las defensas celulares del cuerpo. El fémur de la pierna izquierda es el siguiente destino. Tenemos que viajar a bordo de la misma nave y enfrentarnos a los mismos enemigos que en la fase anterior, aunque aquí son más numerosos. En la vena cava superior hay que utilizar la Hunter Killer ya que, además de las defensas del cuerpo, se encuentra una cápsula que va directa al corazón y que hay que destruir. Nuestro periplo por la arteria carótida debe hacerse también en la cazadora asesina para poder neutralizar las dos cápsulas VO que allí se encuentran. Tras superar las fases anteriores, llegamos al cerebro. En este lugar primero hay que usar la Hunter Killer para deshacerse de dos cápsulas y después localizar y desactivar la M Gris utilizando el traje compresor. En cada uno de los diferentes recorridos el jugador encontrará bifurcaciones del camino que pueden llevarle a zonas perdidas donde la nave es atacada, además de por los mecanismos de defensa, por otras cápsulas.
En los puntos infectados hay unas estaciones en las que se puede reparar el vehículo y cargar oxígeno. Aquí existen





también unas zonas llamadas portales desde las cuales es posible acceder a otra parte del cuerpo previamente elegida en un ordenador.
En las fases de intercepción, además de las cápsulas VO enemigas y las defensas propias del cuerpo, el jugador se encontrará con otro peligro:



Los problemas en el corazón comienzan con un enemigo de peculiar aspecto (derecha). Las cápsulas VO incordiarán a nuestra nave durante toda la aventura (abajo).



El punto de vista varía según el tipo de nave que pilotemos en cada momento

si no elige el camino correcto en las bifurcaciones, la cápsula enemiga llegará hasta una zona vital del organismo y acabará definitivamente con la vida del magnate. Para que no ocurra esto, antes de comenzar la fase, se presenta un mapa con el lugar donde se encuentra la VO enemiga que hay que interceptar. El jugador puede recoger unas cápsulas bicolor que mejoran las prestaciones de la nave.
La visión depende del vehículo en el que se viaje. Si es en el sumergible Spook será desde el interior de la nave y si es en la Hunter Killer o en el traje compresor, la perspectiva será posterior.
Los gráficos digitalizados y el sonido hacen de la introducción del juego un magnífico escenario. Esta espectacularidad baja en el resto del juego ya que los escenarios del interior de la nave son fijos para solucionar la reducción de pantalla, lo que da una visisón muy triste. Igualmente, la poca diversidad de acción y decorados hacen que el juego resulte algo monótono. Esta monotonía se ve compensada por las excepcionales animaciones que hay entre las fases, como por ejemplo al entrar y salir de las estaciones y portales, o cuando se destruye la nave en que se viaja. El sonido es el clásico en estos juegos, ruido de explosiones y disparos.
Microcosm decepciona un poco después de conocer su buen argumento y ver su excepcional presentación. Sin duda no se recordará como uno de los mejores del 94.

ANTONIO J. MARTINEZ



FICHA TECNICA

MICROCOSM
GENERO: Aventura gráfica

MEMORIA RAM
4 Mb
DISCO DURO
10 Mb CD-ROM
INSTALACION
Esencial
GRAFICOS
VGA
PROCESADOR
386
CONTROLES

EL ASOMBROSO MECANISMO DE LA MEMORIA

Vivimos un mundo de recuerdos.

Ya a la venta el número de Abril.

- **Airbus Beluga.** "La ballena voladora".
- **Biotecnología.** El mapa genético humano ya está completo.
- **Optica.** Siete siglos de gafas.
- **Entrevista.** Jacques Cousteau: "La Cumbre de Río fué un carnaval".

CONOCER
AIRBUS BELUGA
ESTA BALLENA PUEDE VOLAR
LA VIDA Y EL UNIVERSO
Nuevos avances permiten conocer cómo el cerebro fija los recuerdos
ASÍ FUNCIONA LA MEMORIA
BIOTECNOLOGÍA
Desvelamos el mapa de nuestros genes
COMPORTAMIENTO
Cómo ser dueño de su propia vida
ENTREVISTA
J. Cousteau: "La cumbre de Río fue una vergüenza"
POLUCIÓN
CHEQUEO AL AIRE QUE RESPIRAMOS

SUPLEMENTO VERDE

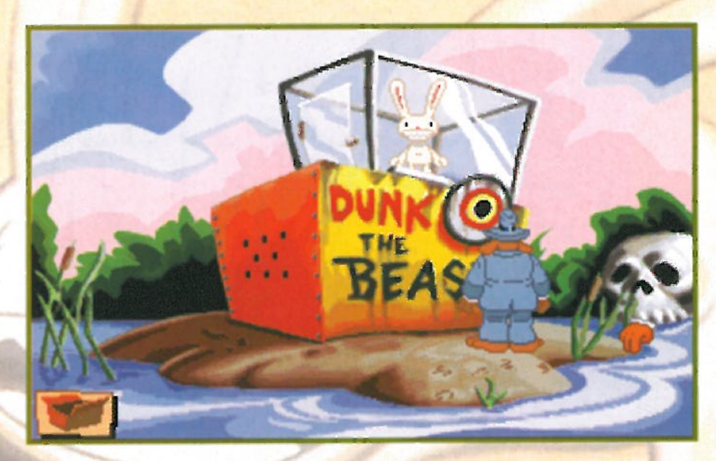
Cómo está el aire que respiramos.

CONOCER

La Ciencia de la Vida

GRUPO ZETA







Está a punto de darse por vencido. No sabe cómo salir del atolladero. Ha preguntado a amigos y enemigos por el final de la historia, pero nadie es capaz de darle una pista. Su desesperación es tal que estaría dispuesto a pactar con el diablo, si Lucifer tuviera las soluciones del juego. No se preocupe más. Aquí le contamos paso a paso como resolver el caso que los policías free-lance Sam y Max se traen entre manos.

UNA PAREJA DE A

Si ha llegado hasta el final de Sam & Max Hit On The Road ¡enhorabuena! Su capacidad deductiva es digna de elogio. Si, por el contrario, se ha atascado en alguna de las pantallas, deje de maldecir a los programadores de Lucas Arts y siga nuestras instrucciones.

En caso de que no haya avanzado mucho en el desarrollo de la aventura, le comunicamos que el caso consiste en localizar a una pareja que ha desaparecido de la feria: un Big Foot, llamado Bruno, y Trixie, la mujer jirafa. La historia, como ya sabrá, comienza en la oficina de los policías free-lance Sam y Max. Antes de salir del apartamento, el sabueso recoge algunas cosas que pueden serle útiles: un fajo de billetes para sobornar a algún testigo y una bombilla fluorescente. Su segundo paso es localizar a un agente municipal disfrazado de gato que debe darle los pormenores del caso. Para animarle a colaborar, el sabueso utiliza las dotes de persuasión de su compañero, que introduce su puño en el estómago del informador.

Inmediatamente después, los dos investigadores se acercan a la feria, donde entregan al



Ante la mirada atónita del empleado del museo de la Bola de Cuerda Gigante, Sam introduce las tenazas en la base del monumento para localizar un anillo perdido que es una de las piezas clave de la investigación.



En el Vértice del Misterio Sam y Max sufren extrañas mutaciones. En cuestión de segundos aumentan y disminuyen de tamaño.

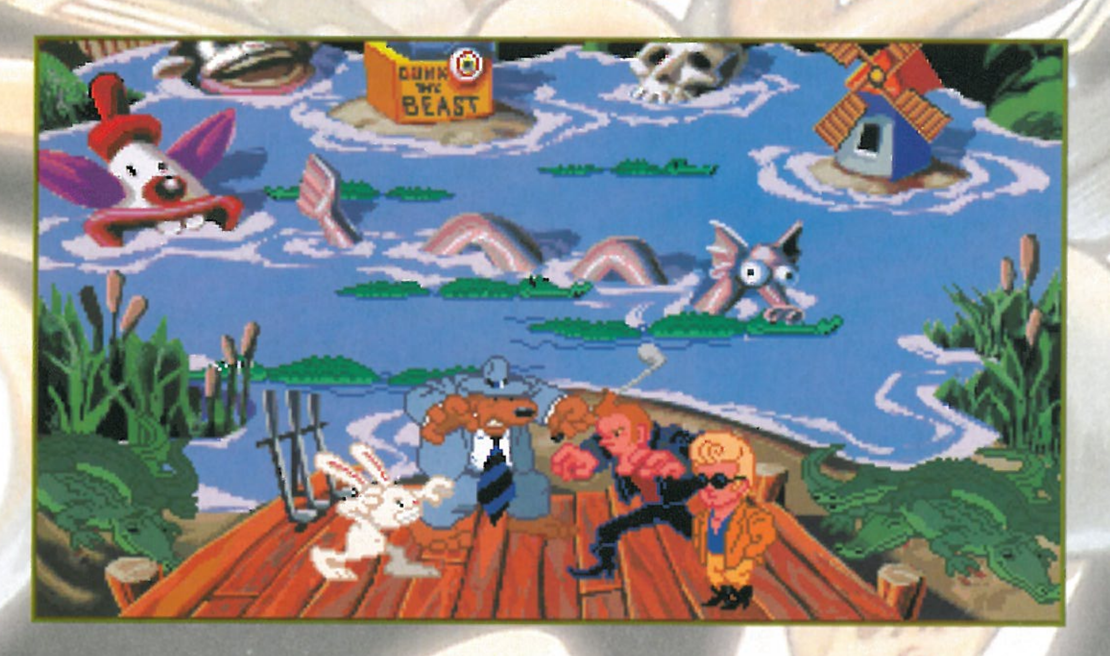
tragafuegos las instrucciones del agente municipal. En la carpa la pareja consigue algunas pistas: un mechón de pelo del Big Foot y la mano incorrupta de Jesse James.
Al salir de la carpa Sam decide suspender la investigación y, tras coger una lente de una de las atracciones, echa una partida al juego de las ratas. Como merecido premio a su buena puntería gana una linterna.

En el túnel del amor los policías tienen que localizar una caja de fusibles

La suerte parece sonreír al sabueso. Armado con la linterna y la bombilla fluorescente entra en el túnel del amor. Durante el trayecto, ilumina el pasadizo y, cuando localiza la caja de fusibles, lanza contra ella a su compañero. La atracción se para y la pareja investiga el diorama dedicado a Enrique VIII. Sam, que nunca ha sido muy respetuoso con la monarquía, mesa la barba del rey británico. Así consigue que se abra una puerta que conduce a la guarida de un hombrecillo bulímico. Este, al ser preguntado sobre el paradero del Big-Foot, promete decir todo lo que sabe a cambio de golosinas. La pareja accede al chantaje y, tras accionar la palanca que pone en funcionamiento la atracción, se traslada a la hamburguesería más cercana.

RMAS TOMAR

En la cafetería Sam coge la caja de dulces y negocia el precio con el dependiente. Max siente unos deseos imperiosos de ir al baño. Su compañero, enternecido ante las necesidades fisiológicas del conejo, le pregunta al camarero por el lavabo. Max va al servicio y, a su vuelta, Sam le intercepta en la puerta de la hamburguesería y le sugiere que no devuelva las llaves del baño, al tiempo que recoge un vaso de papel que está tirado en el suelo.
Hecho esto, la pareja regresa al túnel del amor y entrega al hombrecillo glotón la caja de dulces. Este, a cambio, les da la llave del carromato de Trixie y les sugiere que hablen con su tío SuhOoh!, que fue visto por última vez en la Bola de Cuerda Gigante. Con la





La mano incorrupta de Jesse James, unas tenazas y el imán forman la herramienta perfecta para localizar el anillo en la Bola de Cuerda Gigante.

A medida que avanza la investigación van apareciendo nuevos escenarios en el mapa

llave, Sam y Max entran la *roullote* de la desaparecida, donde encuentran ropa usuada y una tarjeta de golf. Cansados de tanto ajetreo, los policías deciden subirse al Cono del Horror. Su momento de asueto les sale caro: Sam pierde todas las pistas que llevaba recopiladas hasta el momento. El encargado de la atracción no puede hacer nada por ellos, pero les entrega un vale con el que pueden hacer una reclamación en la Oficina de Objetos Perdidos. Hasta allí se dirige la pareja y, como no hay mal que por bien no venga, el dependiente les devuelve todo lo que habían perdido, más un imán que nadie ha reclamado desde que Liz Taylor era una niña prodigio.
El hombrecillo glotón les había confesado que perdió la pista a su tío en La Bola de Cuerda Gigante, un monumento situado en Minnesota conocido por su restaurante giratorio. Una vez allí, Sam no puede llegar a la terraza donde está el cocinero, así que tiene que conformarse con interrogar a una mujer dotada de poderes mentales. Tras una pequeña charla, la *prima hermana* de Ury Geller le entrega una llave inglesa.

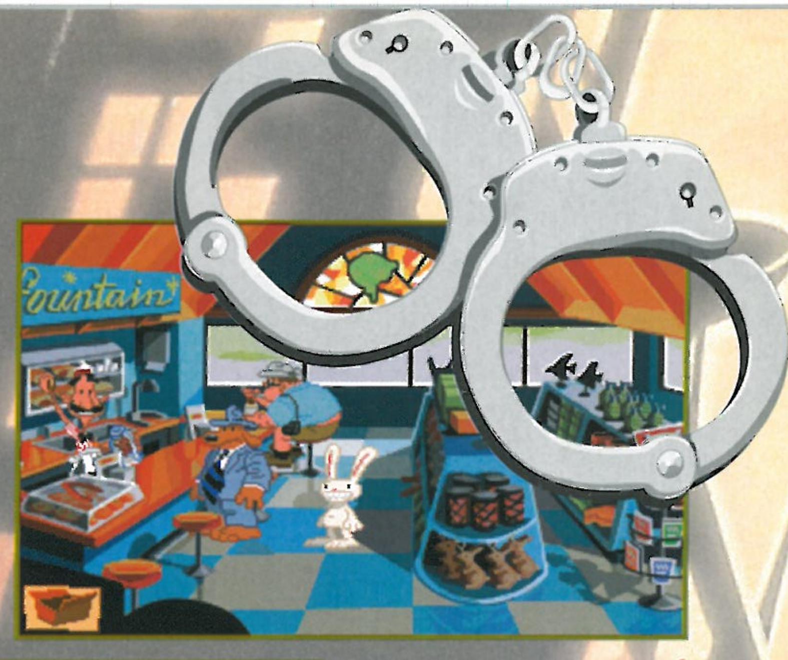
Parece que el pescado es una de las claves del caso. Así que la pareja se traslada a El Mundo del Pescado, la piscifactoría que abastece al restaurante. Una vez allí Sam requisa un cubo como prueba y usa la llave inglesa con la base del pez de escayola que está junto al lago. Tras esto, el sabueso y su compañero se introducen en la estatua y ¡bingo! un helicóptero les traslada a la terraza del restaurante de Minnesota. El truco ha salido bien, pero la pareja no puede abandonar la azotea. Sam, siempre lleno de buenas ideas, sugiere a Max que corte con sus orejas la cuerda de la Bola Gigante. Los policías cogen el cabo y se precipitan al vacío. El susto no ha sido en vano, la pareja se queda con un trozo de cuerda.
Sam y Max empiezan a cansarse de tantas emociones y se trasladan al Club de Golf de Florida. En la tienda de la entrada recogen unas tenazas que están en la papelera. Dispuesta a jugar unos hoyos, la pareja se traslada al campo,





Sólo una de las puertas que salpican el Vértice del Misterio conduce a la estancia de SuhOohl, un antiguo yuppy que ha abandonado los negocios para dedicarse a los fenómenos paranormales.

donde tienen un desagradable encuentro. Allí están Conroy Bumpus, un trasnochado cantante de country, y su matón, Lee Harvey. Max, enemigo acérrimo de la música popular norteamericana, hace algunos comentarios impertinentes sobre el artista y la pareja lo lanza de un golpe a una urna, situada en la isla de enfrente. Para rescatarle, Sam sustituye las bolas de golf por el cubo lleno de pescado y con el palo lanza los peces a los cocodrilos hasta alinearlos. Una vez hecho esto, el sabueso salta de un reptil a otro hasta alcanzar a su compañero. Para liberarle, abre la puerta de la urna. Su buena acción tiene premio: el sabueso encuentra en la isla una bola del Vértice del Misterio y otro mechón del pelo del Big Foot.
El Vértice del Misterio parece otra de las claves del caso y

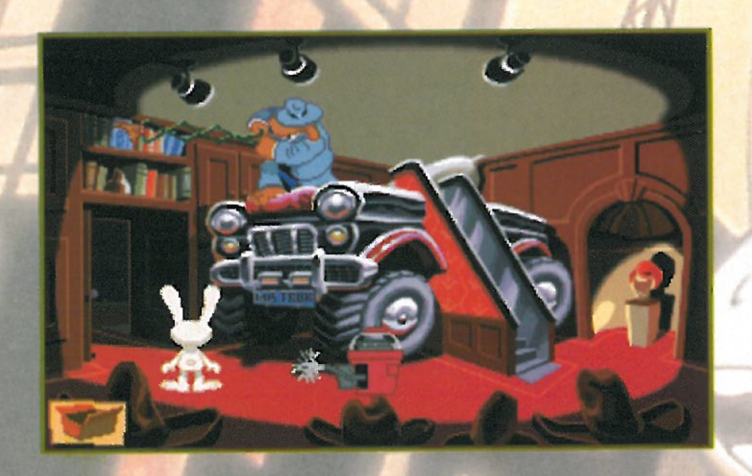




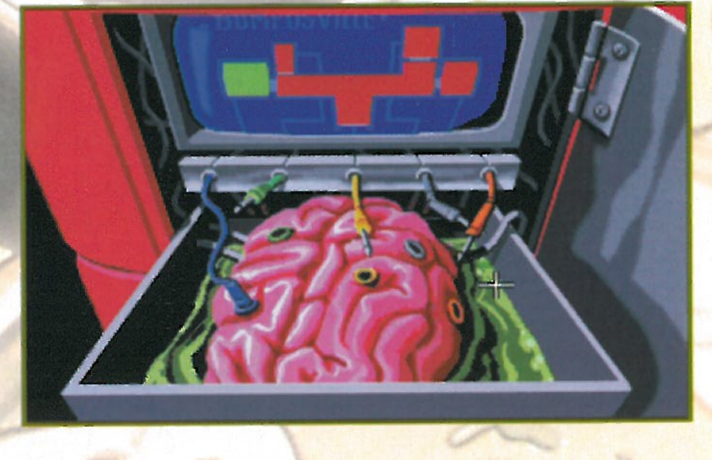
Con ayuda de los binoculares del restaurante, la pareja localiza la Roca de la Rana. Allí realizan un conjuro con los tres mechones de pelo del Big-Foot y unos polvos mágicos.



la pareja se dirige hasta allá. Para entrar en las puertas que salpican el pasillo de la cueva, los investigadores tienen que emular a Alicia e introducirse en el espejo. Allí encuentran tres imanes que emiten colores diferentes. Apagando o encendiendo cada uno de ellos, Sam y Max consiguen traspasar todas las puertas, aunque sólo una conduce a SuhOohl, un fanático de los fenómenos paranormales que sufre trances revelatorios. Sam le somete al interrogatorio de rigor, gracias al cual descubre dónde está localizada la Roca de la Rana. El iluminado asegura que puede darle más datos, pero que para ello necesita un anillo mágico que perdió hace años en la Bola de Cuerda Gigante. Hacía allí se dirige de nuevo la pareja, no sin antes visitar la tienda de *souvenirs* del Vértice del Misterio, donde localizan otro mechón del Big Foot.
La mejor manera de conseguir el anillo perdido es utilizar el imán. Para facilitar las







cosas, Sam decide unirlo a las tenazas y a la mano incorrupta de Jesse James. Pero… ¡el sabueso no es capaz de abrir el tarro que la contiene! La única solución es dárselo al empleado de la hamburguesería, especialista en la apertura de todo tipo de recipientes.

Una vez hecho esto, la pareja acude al museo de la Bola de Cuerda Gigante. Sobre la base del monumento, Sam, armado con sus tenazas, consigue el objeto perdido. Acto seguido entran en el restaurante para localizar con los binoculares la Roca de la Rana. Los prismáticos están estropeados y el sabueso los arregla con los cables sueltos del ascensor y la lente de la feria. Tras ello, regresan al Vértice del Misterio y entregan a SuhOohl su anillo. Como agradecimiento, este les obsequia con unos polvos mágicos.

Con esta nueva adquisición la pareja se dirige a la Roca de la Rana. Tras realizar un conjuro sobre el pedrusco con los tres mechones del Big Foot y los polvos mágicos, los investigadores descubren que su siguiente objetivo es visitar Bumpusville, la lujosa

En Bumpusville, la mansión del cantante de country, Sam localiza un libro sobre electrónica. Tras leerlo con atención, consigue cambiar el programa del robot de limpieza. Con ello logra eludir la vigilancia del violento guardaespaldas del artista.

Hay que localizar los tres mechones del Big-Foot que salpican los escenarios del juego



Bumpus tiene secuestrados a Trixie y a Bruno. El cantante los utiliza para que le hagan las segundas voces. Para liberarlos, los policías free-lance tienen que desconectar la alarma.



Mientras el robot de limpieza hace saltar la alarma de Bumpusville, Sam se entretiene con la máquina de realidad virtual. El sabueso vive la aventura tan intensamente que confunde a Max con una espada.



En un arranque de valentía, Sam se decide a practicar 'puenting' para localizar una prueba que le permita resolver el caso.

mansión del extravagante cantante de country.
En la residencia de la estrella Sam y Max encuentran al Big Foot y a Trixie, rodeados por una alarma de rayos infrarrojos. En vista de que no puede liberarlos, Sam registra la mansión. En una de las habitaciones requisa un retrato del naturalista John Muir y, en el dormitorio del cantante, localiza una almohada y un libro de electrónica que coge con ayuda de las tenazas. Hecho esto, manipula el robot de limpieza y lo reprograma para que haga saltar la alarma. El sabueso aprovecha los momentos de confusión para entretenerse con el aparato de realidad virtual y conseguir una llave con la que es posible desconectar la alarma y rescatar así a los secuestrados.
Trixie y el Big Foot ya están en libertad, pero la aventura no ha terminado. La pareja no está dispuesta a regresar al circo y huyen a una fiesta privada que celebra la actriz Evelyn Morrison en La Jungla Salvaje S.A. Hasta allí se dirigen los protagonistas.
Los investigadores no pueden entrar en la reunión, de acceso exclusivo para los Big-Foot. Intentan sobornar al portero entregándole una lima para las durezas de los pies, pero sin resultado. Así que Sam charla con la estrella de cine en busca de información. Su interés tiene recompensa: unas entradas para el museo de vegetales de Texas y otras para una exposición de dinosaurios que se celebra en Dakota junto al monte Rushmore, un paraje frecuentado por los aficionados al *puenting*.
En Dakota Sam propone a Max que corte un mechón de pelo de mamut. En la plataforma para hacer *puenting*, el sabueso se cambia de ropa tras el biombo y, una vez disfrazado de deportista aguerrido, coge a Max por las orejas y se lanza al vacío. En el momento en que el conejo está a punto de abrirse la cabeza contra el suelo, Sam le entrega unas tenazas a las que previamente ha añadido el vaso de papel. Con ellas recogen un poco de pez.
Hecho esto, se acercan hasta el museo donde se exponen vegetales con forma de personajes famosos. Los investigadores piden a la encargada



que les moldee una figura a partir del cuadro del naturalista Muir, al tiempo que requisan una hortaliza parecida al cantante Bumpus. Este objeto, aparentemente inútil, les sirve para, en casa de la estrella, sustituir el busto con la peluca por el vegetal.
De nuevo en la Selva de Evelyn, Sam hace un cóctel con el pelo de mamut, la pez, las ropas viejas y la peluca. ¡Milagro! Así consiguen un perfecto disfraz de Big Foot con el que entrar en la fiesta. En el guateque requisan una botella de vino. Inmediatamente inspeccionan la cocina, donde roban un picahielos por el bien de la investigación que se traen entre manos.
Todo parece ir sobre ruedas, cuando, de repente, aparecen el cantante y el matón dispuestos a destruir a la especie Big Foot. Estos siniestros personajes, confunden a los protagonistas con un animal de las nieves y los apuntan con un arma. El sabueso nunca ha sido muy valiente, así que confiesa que no es más que un perro disfrazado y se quita la vestimenta. Max nunca tiene buenas ideas. En realidad, nunca tiene ideas, pero la excepción confirma la regla: el conejo se esconde y consigue encerrar a los enemigos en la nevera.
Los Big Foot, agradecidos, piden a los investigadores que descifren el enigma de los cuatro tótemes sagrados; la única esperanza que les queda para no morir aniquilados



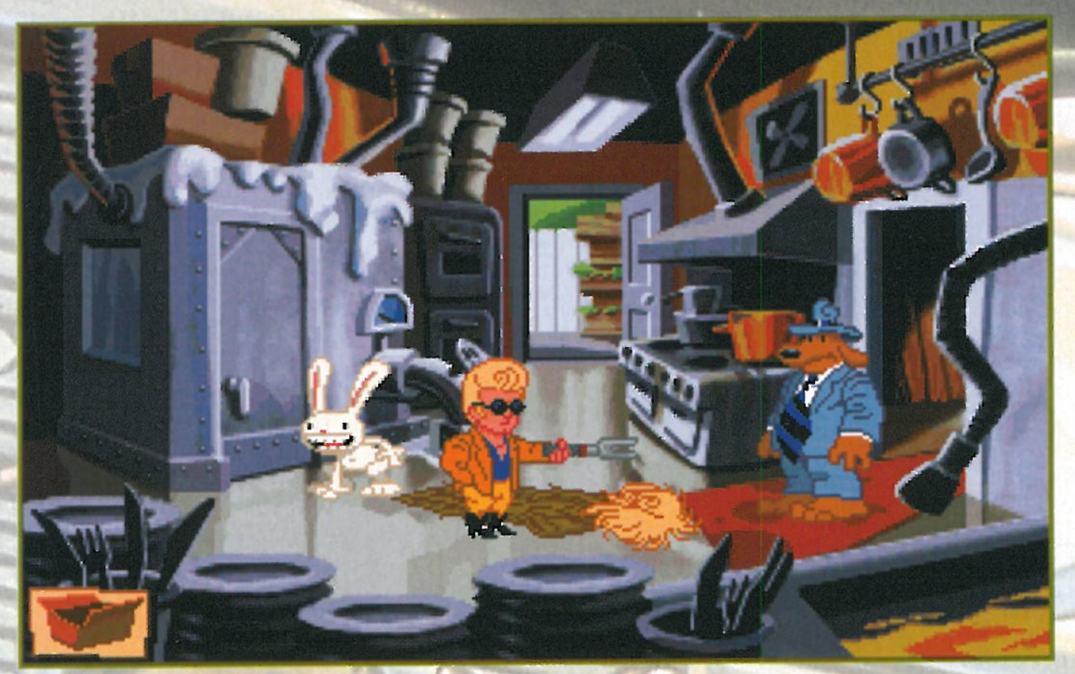


En el museo de vegetales, los policías free-lance requisan una pieza que recuerda al cantante Bumpus. Su objetivo es confeccionarse un disfraz que les permita entrar en la fiesta de los Big-Foot, que se celebra en Jungla Salvaje S.A.

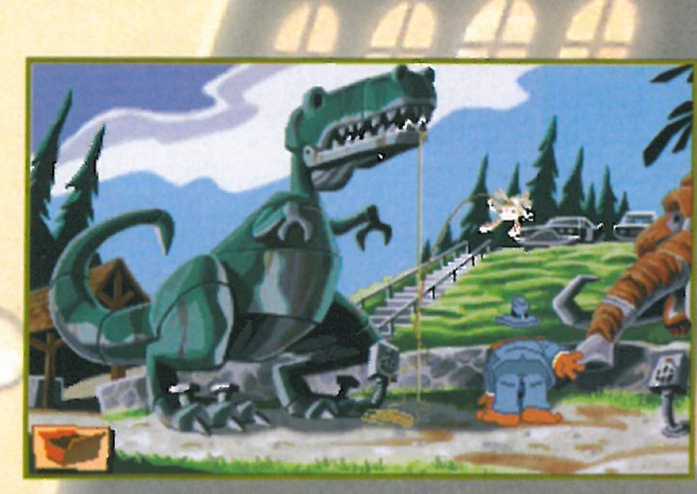


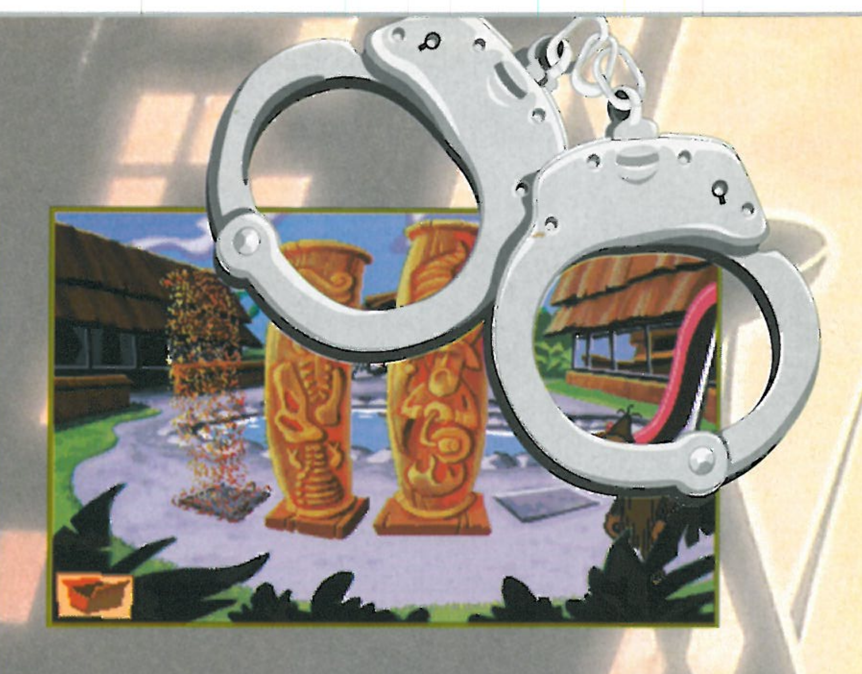


En algunas partes de la aventura es conveniente recurrir al caracter violento de Max



Max se caracteriza por su carácter poco solidario, pero no hay regla sin excepción y, gracias a su intervención, Sam sale vivo de su encuentro con Bumpus.







Al resolver el misterio de los cuatro tótemes, los investigadores consiguen salvar a los Big-Foot de su seguro exterminio. Por una vez, Sam y Max han hecho una buena acción.

por la contaminación del hombre (a los programadores les encanta este tipo de mensajes subliminales). Para resolver el misterio del primer tótem, la pareja se traslada al restaurante de la Gran Bola de Cuerda Gigante y le piden a la prima hermana de Ury Geller que utilice sus poderes mentales con el picahielos. Con él consiguen sacar el corcho de la botella de vino y utilizan el tapón para cerrar la bola del Vértice del Misterio. Hecho esto, acuden a la tienda de souvenirs del Vértice del Misterio y se introducen, junto con la bola, en el mini Vortex. Para resolver el segundo misterio acuden al museo de los dinosaurios. Allí accionan el mecanismo del Tiranosaurio Rex. Cuando acaba la grabación, Sam ata un cabo de la cuerda al diente del reptil y el otro al cuello de su compañero. Con ello consigue un incisivo del animal prehistórico. El tercer misterio es más fácil de solucionar. Sólo hay que recoger en el museo de los vegetales la figura que habían encargado a la empleada. Para solucionar el último de ellos necesitan la almohada del cantante que está en un dormitorio de su mansión. Una vez que tienen todos estos objetos regresan a la Jungla Salvaje S.A. y entregan la mercancía al patriarca de los Big Foot. El anciano se encarga del resto. Pronunciando una serie de conjuros consigue que la parte oeste de los Estados Unidos se convierta en lo más parecido a los Alpes con abetos por todas partes. Los Big-Foot ya pueden respirar tranquilos.



MAR COHNEN



En abril, juegos mil. El software lúdico para este mes viene repleto de trepidantes y misteriosas aventuras que le trasladarán desde la tétricas mazmorras de un castillo a emocionantes viajes interestelares. El único límite cuando se siente frente al ordenador sólo será su imaginación y su ingenio.

SIM CITY 2000

Vuelve un fantástico programa, aunque en esta ocasión el usuario, convertido en edil de una imaginaria ciudad, lo tendrá bastante más difícil. La infraestructura de esta gran urbe necesita una línea de metro, estadios deportivos y vigilar la distribución del agua.





FABRICANTE MAXIS
DISTRIBUIDOR DRO SOFT
GENERO ESTRATEGIA

MEMORIA RAM 4 Mb
DISCO DURO 6 Mb
INSTALACION Esencial
GRAFICOS SVGA
PROCESADOR 386
CONTROLES

ALONE IN THE DARK 2

Si disfrutó con la primera entrega no se puede perder esta. Más de 50 horas de diversión con extraordinarios gráficos en 3D. El argumento gira en torno a una pequeña de ocho años que ha sido raptada. Por supuesto su rescate no será fácil para el protagonista.





FABRICANTE INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR ERBE
GENERO AVENTURA

MEMORIA RAM 2 Mb
DISCO DURO 14 Mb
INSTALACION Esencial
GRAFICOS VGA
PROCESADOR 386
CONTROLES

ALIEN BREED

Clásico arcade de ciencia ficción. Una nave se ha desplazado hasta el centro de investigación ISRC4. Al salir del transporter los tripulantes comienzan a sospechar. No es para menos, la estación se ha convertido en una colonia alienígena.





FABRICANTE TEAM17
DISTRIBUIDOR PROEIN
GENERO ARCADE

MEMORIA RAM 640 Kb
DISCO DURO 10 Mb CD-ROM
INSTALACION Esencial
GRAFICOS VGA
PROCESADOR 286
CONTROLES

DUNGEON HACK

Ya está disponible un nuevo juego para los seguidores de Dungeons & Dragons. El protagonista se debe adentrar en unas tétricas mazmorras hasta encontrar una bola mágica. Todas las acciones de lucha y conjuros se desarrollan en un único escenario.





FABRICANTE SSI

DISTRIBUIDOR DRO SOFT

GENERO ROL

MEMORIA RAM 2 Mb

DISCO DURO 12 Mb

INSTALACION Esencial

GRAFICOS VGA

PROCESADOR 386

CONTROLES

CAMPAIGN II

La compañía Empire nos ofrece la segunda entrega de este programa de estrategia y simulación en 3D. Ambientado en el presente, el juego incorpora todos los sistemas de armamento moderno como misiles teledirigidos, cohetes o aviones con mira nocturna.





FABRICANTE EMPIRE

DISTRIBUIDOR ARCADIA

GENERO ESTRATEGIA

MEMORIA RAM 2 Mb

DISCO DURO 3 Mb

INSTALACION Esencial

GRAFICOS VGA

PROCESADOR 386

CONTROLES

CONSPIRACY

La aventura tiene lugar en Moscú en 1991. El protagonista ha sido trasladado al Departamento P para investigar un caso de corrupción dentro de los servicios secretos rusos. Una versión en CD-ROM del juego KGB con animaciones digitalizadas.





FABRICANTE VIRGIN

DISTRIBUIDOR ARCADIA

GENERO AVENTURA

MEMORIA RAM 640 Kb

DISCO DURO CD-ROM

INSTALACION Esencial

GRAFICOS VGA

PROCESADOR 386

CONTROLES

IRON HELIX

Otro programa de ciencia ficción. Aquí el protagonista debe abordar Obrian, la principal nave rebelde, para evitar que despliegue sus armas contra un planeta pacífico. Un robot que sirve como sistema de seguridad será su mayor enemigo.





FABRICANTE DREW PICTURES

DISTRIBUIDOR ERBE

GENERO AVENTURA

MEMORIA RAM 4 Mb

DISCO DURO CD-ROM

INSTALACION Esencial

GRAFICOS SVGA

PROCESADOR 386

CONTROLES

EASE

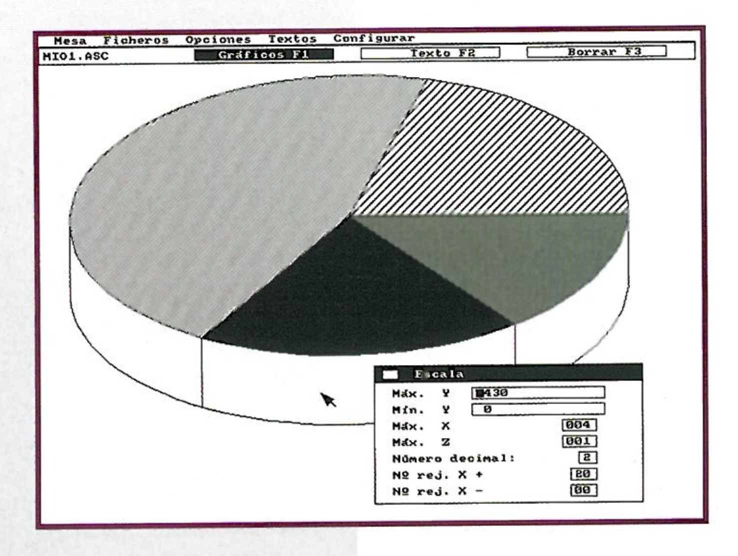
LO JUSTO Y NECESARIO



¿Se acaba de comprar un PC y aún no tiene programas para hacerlo funcionar? No hay problema. Aquí tiene un disquete con cinco utilidades indispensables (hoja de cálculo, generador de gráficos de gestión, procesador de textos, base de datos y agenda) para que se ponga manos a la obra. Y todo gratis.

El disquete de utilidades que regalamos este mes le va a sorprender. Se trata de un entorno que viene acompañado de un grupo de programas indispensables para trabajar con un ordenador personal: un procesador de textos, un generador de gráficos de gestión, una hoja de cálculo, una base de datos y una agenda. Todas estas utilidades funcionan bajo un mismo entorno y en modo gráfico (640 x 480 pixel con 16 colores) a base de ventanas manejadas con el ratón.

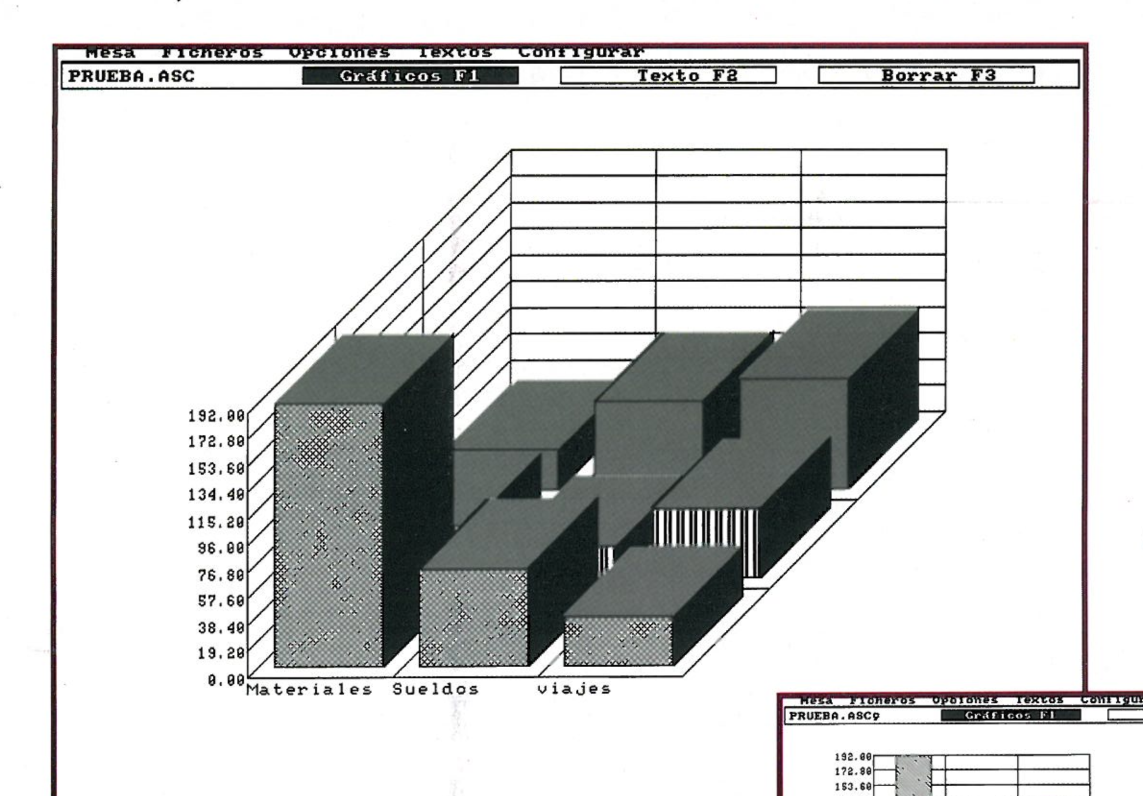
Una vez instalado el programa en el disco duro, teclee EASE. Aparecerá en primer lugar un escritorio con unos iconos que representan las unidades de disco. Si efectúa un doble clic sobre el disquete de la unidad C, se abrirá una ventana (además de la existente) con los archivos que contiene el disco duro, en el directorio que se encuentre en ese momento. De esta forma, puede abrir hasta cuatro ventanas de forma simultánea. En el interior de éstas observará unos dibujos identificativos que representan los distintos tipos de archivos del directorio en uso.



El programa generador de gráficos de Ease, denominado Charts, puede crear gráficos de varios tipos. En la imagen superior, un gráfico de tartas.

En la zona superior de la pantalla hay una barra de menú con las siguientes opciones:

- **Mesa**. Aquí puede utilizar una calculadora, un reloj, así como variar la configuración del programa. Las últimas opciones de este submenú sirven para acceder a las aplicaciones incluidas en Ease.
- **Ficheros**. Esta opción sirve para realizar procesos con archivos y directorios, como abrir (un texto o ejecutar un programa), ver (visualizar un texto), copiar, renombrar, borrar, etcétera. Por ejemplo, si desea copiar un simple fichero, sitúe la flecha del ratón sobre el dibujo que representa el archivo que quiere duplicar. Pulse el botón izquierdo del ratón sin soltarlo



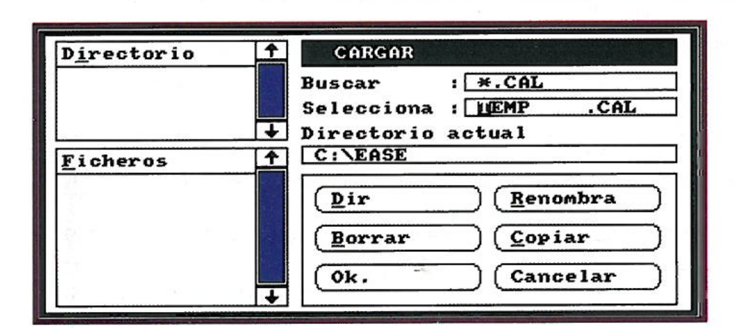
La utilidad Charts es capaz de elaborar gráficos de sectores, por barras (abajo) y representaciones en tres dimensiones (izquierda). Los datos necesarios para generar estos gráficos han sido tomados de un fichero de texto creado con el programa WordPro.

y deslícelo hasta la ventana donde quiera dejar el mencionado fichero. Suelte el botón. Si no le funciona es porque estaba inactivo el icono seleccionado. Hágalo por segunda vez y le saldrá. En este menú hay una opción llamada Selección que sirve para seleccionar varios ficheros. Gracias a ella puede copiar múltiples archivos. Para eliminar todas las selecciones elegidas anteriomente vuelva a pulsar la opción Selección. Cuando realice algún proceso de los mencionados, el programa le hará una pregunta de confirmación. Esto resulta molesto cuando se copian varios archivos, puesto que tiene que responder a la cuestión tantas veces como ficheros esté trasladando. Para desactivar la opción, vaya al menú Mesa en el escritorio y seleccione Controles. Aparecerá el recuadro Confirma. Pulse con el ratón para dejarlo en No Confirma.

■ **Presentación**. Establece la forma en la que se visualizarán los datos en la ventana, por iconos o en texto. También se pueden clasificar por nombre, fecha tamaño y tipo.

■ **Ventanas**. Ofrece la posibilidad de manipularlas.

Charts permite generar gráficas para el cálculo estadístico



Instrucciones de instalación

Introduzca el disquete en la unidad de 3,5 pulgadas. Teclee A: (ó B:) y pulse ENTER. Escriba SUPERPC y presione otra vez ENTER. Aparecerá un menú de opciones. Si al ejecutar EASE desde el propio disco no funciona, compruebe la superficie del disquete con una de las opciones que incluye el instalador. Si el programa detecta algún error, envíe el disco a MD LASER junto con el certificado de garantía inclido en la revista.

■ **Iconos**. Permite cambiar el icono activo o moverlo por la pantalla.

■ **Opciones**. Consta de dos selecciones. La primera permite volver al sistema operativo sin salir de Ease. Tecleando EXIT seguido de la tecla ENTER, volverá al escritorio. La segunda opción ejecuta un comando del DOS.

Una vez vistas las distintas posibilidades de la pantalla principal del programa, ahora comentaremos las aplicaciones añadidas a Ease.

Calcform

Es una sencilla hoja de cálculo. Cuando acceda a esta parte del programa verá que la hoja inicial está vacía. Se compone

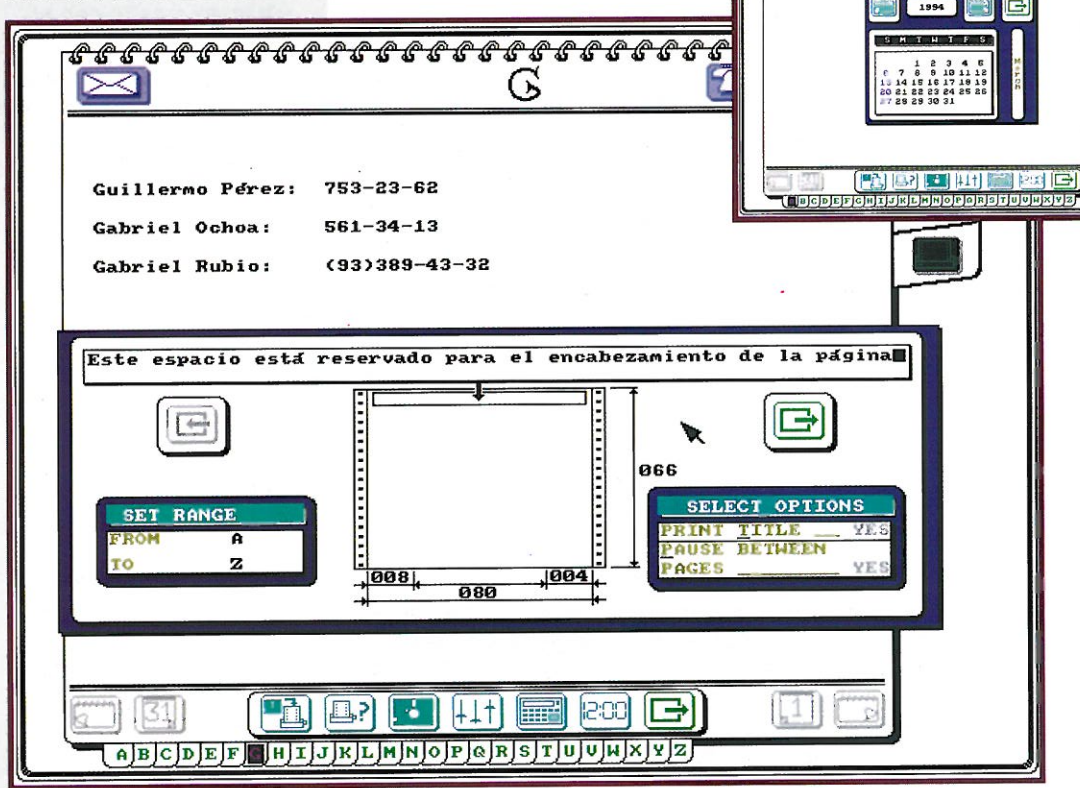
de un conjunto de celdas formadas por la intersección de una serie de filas y columnas. Las filas tienen una denominación de dos letras, que comienza en la AA y llega hasta la JU. Por otro lado, las columnas constan de un título numérico, que comienza en el valor 0 y llega hasta el 254. Las celdas contienen dos tipos de datos: numéricos o alfabéticos. Los primeros se teclean tal cual, y los otros comienzan con unas comillas ("). Para introducir datos sólo tendrá que situar el cursor del ratón sobre una celda y escribir a continuación el número o literal (siempre que se encuentre en modo Editar).

En la zona superior podrá contemplar las siguientes opciones: Mesa, similar a la que se halla en el escritorio de Ease; Ficheros, que carga y graba archivos; Comandos, que contiene una lista de operaciones para manipular los datos de la hoja; Efectos, que permite mejorar la presentación final de la hoja de cálculo; Justifica, para ajustar el contenido de cada celda; Salidas, especifica hacia qué dispositivo se dirige el tratamiento de la hoja; y Ayuda, que le explicará las funciones de las teclas y comandos.

Para que vea cómo crear una hoja de cálculo, realice este ejemplo, consistente en hallar los gastos de una empresa (materiales, sueldos y viajes) durante los meses de enero y febrero de un año cualquiera:

- Sitúe el cursor en la celda AA000.

La utilidad Agenda incorpora un calendario anual (abajo), gracias al cual podrá acceder directamente a cualquier fecha que desee para realizar anotaciones o consultas.



La agenda se visualiza en pantalla mediante una hoja de gran tamaño (izquierda) en la que se pueden realizar anotaciones sin que el usuario corra el riesgo a quedarse corto de espacio.

- Teclee "MES y pulse Enter. La palabra MES aparecerá en la celda AA000.
- Sitúe el ratón en la casilla AA001 y escriba "ENE seguido de la tecla Enter. Repita este paso pero con las celdas AA002, AA003, y las palabra"FEB y "TOTAL respectivamente.
- Dirija el cursor a AC000 y teclee "MATERIALES sin pulsar Enter. Pulse la tecla del cursor de abajo y escriba "SUELDOS en la casilla AD000. Vuelva a apretar abajo y escriba "VIAJES en la AE000.
- Teclee "TOTAL en la celda AG000.
- Escriba ahora los valores que le apetezca en el rango de celdas comprendido entre AC001 y AE002. Cuando introduzca un número no ponga el símbolo de las comillas (").

Ahora es necesario definir una fórmula por columna para hallar los resultados totales de los valores de las celdas. Siga los siguientes pasos:

- Ponga el cursor en AC003 y teclee SUM(
- Pulse F2 para cambiar Modo a Mover, que está situado bajo la barra de menú.
- Con la tecla del cursor de la izquierda coloque éste en AC001.
- Pulse F7 para introducir la

posición de la celda actual en la línea de comando y teclee : (dos puntos). Mueva el ratón pulsando el cursor de la derecha hasta llegar a la casilla AC002. Pulse F7 para introducir la posición de la celda actual.

- Teclee) y regrese a AC003.
- Pulse Return para introducir la fórmula y calcular el resultado. Repita estos seis pasos con las filas AD y AE.

Charts

Esta utilidad permite generar gráficos para el cálculo estadístico. Entre las opciones más destacadas se encuentran: Tipo de Gráfico, que muestra los seis tipos de gráficos que puede desarrollar; Tipo de Trama, que indicará el relleno y sombreado de la figura creada; Dibujar Líneas y Rectángulos, útiles para adornar el dibujo final; Cambiar el Tipo de Letra, como negrita, subrayada o cursiva.

Para crear gráficas necesita datos almacenados en ficheros de texto, que pueden estar creados por las otras aplicaciones. Calcform permite grabar un grupo de entre 99 y 200 filas como máximo en modo ASCII. Database puede almacenar en un fichero de mezcla con la extensión .MER, para cargarlo en Charts. Dicho fichero puede contener un máximo de 99 fichas y 200 campos. Desde Wordpro es posible crear un archivo ASCII con valores literales y numéricos separados por comas, como se verá en el ejemplo. Siga estos pasos:

- Sitúese en el procesador WordPro y elija Documento en el menú Tipos. De esta forma se desactivará el formato de documento, para luego grabar el fichero en modo ASCII.
- Teclee los siguientes datos:

Materiales, 30, 40, 192
Sueldos, 65, 25, 72
Viajes, 81, 51, 37

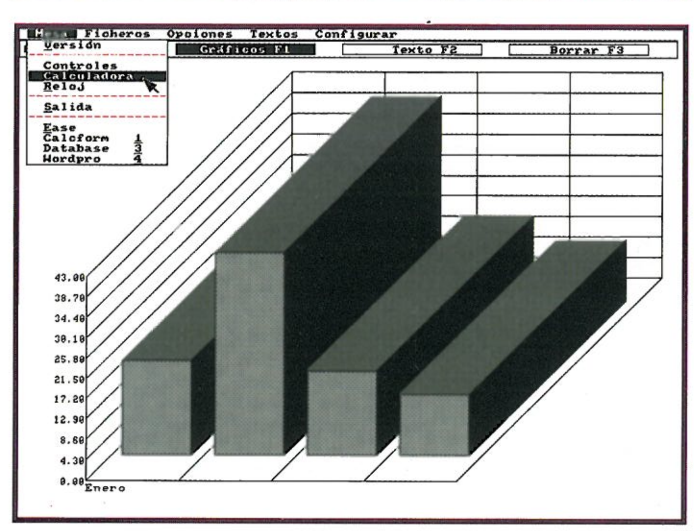
Recuerde pulsar la tecla Enter después de escribir cada línea.

- Seleccione Grabar Fichero. Surje un nombre que ha de cambiar por PRUEBA.ASC.
- Vaya a Mesa y entre en el programa Charts.
- Elija Cargar Fichero e introduzca como nombre de archivo PRUEBA.ASC
- Pulse F1 o haga clic con el ratón en el recuadro Gráficos.
- Para definir un rectángulo que contengá el dibujo, sitúe el cursor en la zona superior izquierda y pulse sin soltar el botón del ratón. Mueva la esquina inferior derecha hasta donde desee. Suelte el botón y dentro aparecerá el gráfico.

Database

Para crear una base de datos, lo primero que tiene que hacer es definir la ficha base con los

En la pantalla de diagrama del procesador de textos WordPro (izquierda) se pueden colocar cajas de texto y gráficos al gusto del usuario. Es posible importar los ficheros gráficos generados con el programa Ease.



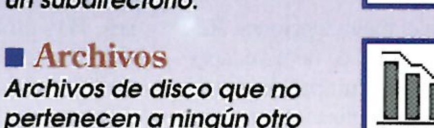
Calcform es una hoja de cálculo en la que se puede partir desde cero

Los ficheros del escritorio



Subdirectorios
Aparece cuando en la ruta de acceso se encuentre un subdirectorio.

Documentos
Para archivos de textos escritos en ASCII y que tengan extensión .DOC





Archivos
Archivos de disco que no pertenecen a ningún otro tipo de archivos.

De Charts
Aparecen cuando surje algún fichero de datos procedente de Chart.

De Calcform
Ficheros utilizados por la hoja de cálculo Calcform incorporada a Ease.



De Database
Aparecerá cuando se detecten archivos con extensión .IND.



Ejecutables
Así se representan de forma gráfica los archivos ejecutables.

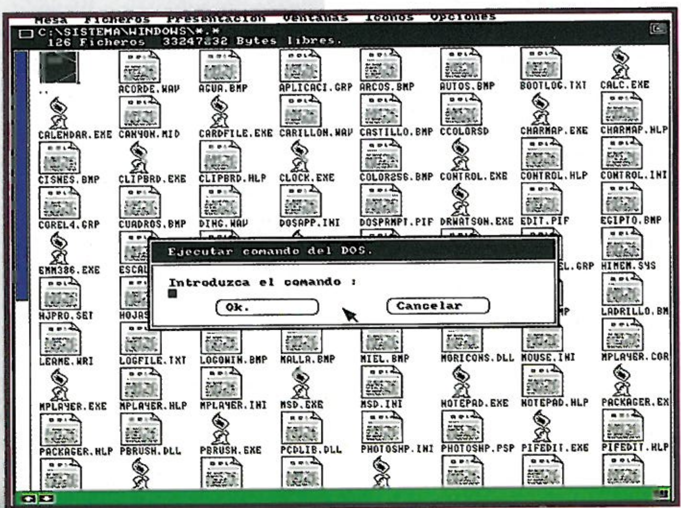


De programa
Representación de los ficheros ejecutables de la aplicación Ease.

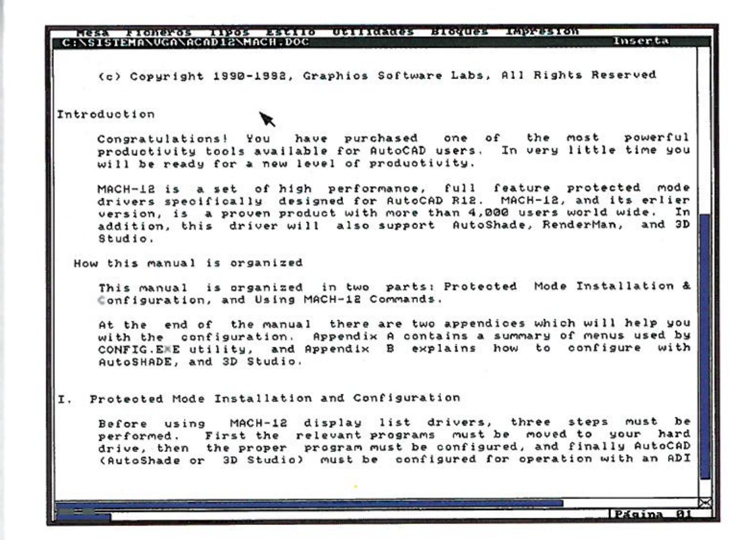
campos de datos. Cuando entre en Database, el programa estará en modo Insertar. Tendrá que seleccionar el recuadro Definir. Ahora siga estos pasos para crear una base de datos:

- Defina los campos de la ficha. Seleccione la clase de campo en el menú Clase.
- Sitúe el puntero donde desee colocar el primer campo. Pulse el botón del ratón y manténgalo presionado. Cuando el tamaño del rectángulo sea suficiente para albergar el título y contenido del campo, suelte el botón. Se abrirá una ventana para que asigne un nombre de fichero a su trabajo. Repita este proceso de creación de campo dos veces más, para poder escribir nombre, apellidos y edad.
- Seleccione la opción Poner Título del menú de Utilidades. Un cursor se situará en el primer campo. Teclee Nombre y pulse Enter. Repita este paso con Apellidos y Edad.

Una vez definida la ficha, proceda a la introducción de datos. Para ello, seleccione Insertar. Luego Introducir Nuevas Fichas en el menú Opciones. Rellene los datos de nombre, apellidos y edad un par de veces. Si desea visualizar la información que ha introducido, asegúrese que la base de datos está en modo Insertar, porque aparecerá la opción Ver.



Una de las posibilidades que incorpora Ease en su pantalla principal, es la de ejecutar comandos del DOS sin tener que volver al sistema operativo, con lo que se gana en comodidad.


Mesa Ficheros Tipos Estilo Utilidades Bloques Impresión
C:\SISTEMA\VGA\ACAD12\MACH.DOC Inserta

(c) Copyright 1990-1992, Graphics Software Labs, All Rights Reserved

Introduction

Congratulations! You have purchased one of the most powerful productivity tools available for AutoCAD users. In very little time you will be ready for a new level of productivity.

MACH-12 is a set of high performance, full feature protected mode drivers specifically designed for AutoCAD R12. MACH-12, and its erlier version, is a proven product with more than 4,000 users world wide. In addition, this driver will also support AutoShade, RenderMan, and 3D Studio.

How this manual is organized

This manual is organized in two parts: Protected Mode Installation & Configuration, and Using MACH-12 Commands.

At the end of the manual there are two appendices which will help you with the configuration. Appendix A contains a summary of menus used by CONFIG.EXE utility, and Appendix B explains how to configure with AutoSHADE, and 3D Studio.

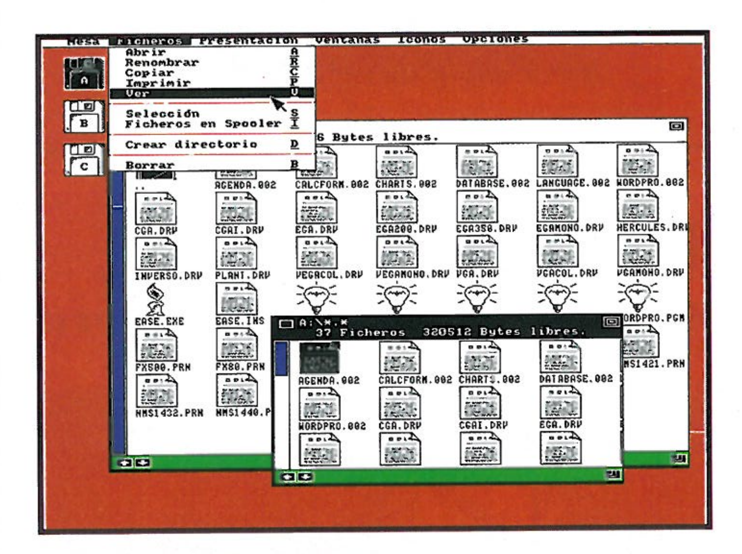
I. Protected Mode Installation and Configuration

Before using MACH-12 display list drivers, three steps must be performed. First the relevant programs must be moved to your hard drive, then the proper program must be configured, and finally AutoCAD (AutoShade or 3D Studio) must be configured for operation with an ADI

Página 01

En la pantalla de la izquierda se puede ver un ejemplo de un documento que ha sido cargado en WordPro. El procesador de textos utiliza un formato propio y puede trabajar con el conocido ASCII.

Todas las utilidades de Ease funcionan bajo el mismo entorno



WordPro

Una de las características más importantes de este procesador de textos son los dos modos de funcionamiento que posee: edición y diagrama.

En el primero se escribe el texto como en cualquier editor. Puede estar en formato ASCII o Documento. Esto se cambia en el menú Tipos. Cuando la opción Documento tenga al lado una especie de letra V, es que se encuentra en modo documento (lo contrario a ASCII). Para sacar trabajos por impresora, el texto tendrá que estar en modo ASCII.

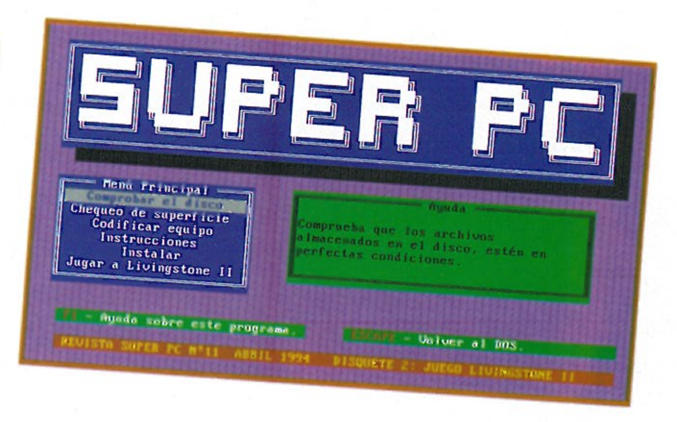
En el modo diagrama (ubicado en el menú Tipos) podrá crear cajas de texto, gráficos (importados de Charts) y dibujar todo tipo de líneas o rectángulos.

Por lo demás, WordPro es simple pero completo procesador de textos.

Agenda

La agenda se compone de un Diario de Notas y un listín telefónico. El diario tiene opciones para avanzar en meses y años. En el centro de la pantalla hay una ventana que ocupa casi todo el espacio, y que es el lugar donde usted escribirá los nombres, teléfonos o direcciones. Hay un botón en la parte derecha que le permitirá realizar búsquedas, tanto en la agenda como en el diario. Esta utilidad del programa está capacitada para sacar hojas con encabezamiento por cualquier impresora (cuando lo haga asegúrese que esté conectada). Cuando salga de la agenda, en vez de retornar normalmente al escritorio, lo hace al sistema operativo. Tendrá que entrar de nuevo al programa tecleando Ease desde la línea de comandos del MS-DOS.

En SUPER PC sabemos que algunas veces surjen problemas con los programas que regalamos con la revista. Por eso, y para que todo vaya como la seda, hemos creado un programa que incluimos este mes con el que usted mismo podrá aclarar sus dudas. De cualquier manera, nuestros teléfonos siguen abiertos.



ESTAMOS A SU SERVICIO

El programa que hemos desarrollado en SUPER PC, incluido en los dos disquetes de regalo de este mes, está destinado a que el usuario pueda comprobar la integridad del disquete, a facilitarle la instalación de los programas en su disco duro, para que obtenga una breve información sobre el programa y, lo más importante, para que tenga información sobre su equipo.

Cuando usted teclee SUPERPC y pulse la tecla Enter desde su unidad de disco aparecerá un menú principal con seis opciones diferentes:

■ **Comprobar el disco**. Esta opción comprobará que los archivos del programa almacenados el disco están en perfectas condiciones de uso.

■ **Chequeo de superficie**. Comprueba que el disco no tenga defectos en su superficie.

■ **Codificar equipo**. Esta es la opción más útil para resolver cualquier problema que encuentre en el disquete. Cuando realice una consulta telefónica o por correo con el servicio técnico, será necesario que nos indique un código compuesto por letras y números que contiene información sobre su ordenador personal y que puede lograr con esta utilidad del programa.

■ **Instrucciones**. En caso de que no encuentre la revista y desee utilizar el programa, esta opción contiene una breve información sobre la utilidad del disco y, en el caso del juego, viene incluida una pantalla con las teclas de manejo.

■ **Instalar:**. Permite instalar el programa en su disco duro, que habitualmente es C:.

■ **Utilizar programa**. La última opción del menú le permite utilizar el programa desde la disquetera, sin necesidad de instalar en disco duro.

Siempre que quiera recordar la función de cada una de las opciones, podrá hacerlo pulsando la tecla de ayuda F1. Para volver al sistema operativo basta con pulsar la tecla Escape.

También le advertimos que este programa no es una utilidad como PCTOOLS, y sólo funciona con los disquetes de regalo de la revista.

Todos los discos de regalo llevarán incorporada esta ayuda





Cuando instale el disco aparecerá un menú con seis opciones de ayuda. Una de ellas (encima) le permite chequear la superficie del disco para detectar errores.

LIVINGSTONE II



Si le gustan las aventuras, coja su petate y acompáñenos a las selvas de Tanzania. Allí nos encontraremos con el doctor Livingstone, que más que un romántico explorador británico del siglo XIX parece Indiana Jones.

UN GRAN AVENTURE

Si usted es de esas personas a las que les gustaría emprender una aventura por tierras desconocidas o es de los que disfruta viendo por televisión a Miguel de la Quadra Salcedo pero su trabajo diario le impide cumplir su sueño, está de enhorabuena. Este mes le ofrecemos revivir las sensaciones que sintió el doctor Livingstone en su viaje por las selvas de Tanzania.

El doctor Livingstone fue un científico británico que dedicó parte de su vida a la investigación en las tierras de Africa, convivió con la tribu de los Ujiji y descubrió el famoso Lago Victoria, allá por el siglo XIX.

Muchos son los que les gustaría verse inmersos en semejante aventura y emular al famoso profesor en sus descubrimientos por tierras inexploradas y jamás visitadas por personas *civilizadas*. Si esto es así, o simplemente desea pasar un rato de ocio, póngase unos pantalones cortos, un salacot y encienda su ordenador.

El juego consta de dos fases independientes entre sí, pero para poder acceder a la segunda es necesario descubrir el código secreto de acceso que se encuentra en la primera.

En la primera fase el protagonista debe atravesar la sabana, el pozo Krumam y llegar hasta el templo sagrado de los Ujiji.



Aunque pueda parecerlo, no es el monstruo del lago Ness. Es uno de los numerosos peligros que acechan al doctor Livingstone en su periplo por la sabana.





El doctor Livingstone dispone de cuatro objetos para llegar hasta el final de la aventura: un bumerán, un látigo parecido al de Indiana Jones, una bomba y una pértiga para acceder a lugares elevados.







RO... SUPONGO

Instalación

Introduzca el disco en su unidad de 3,5 pulgadas, teclee A: o B:, dependiendo de cual sea la suya, y pulse ENTER. Teclee SUPERPC y pulse ENTER. El ordenador le preguntará si desea instalar el programa o jugar desde el disquete. Elija su opción con los cursores y pulse de nuevo ENTER.

Teclas de control

O- Izquierda.
P- Derecha.
Q- Salto.
A- Agacharse.
ESPACIO- Activa el arma seleccionada.
ENTER- Cambia la dirección.
1- Selecciona el bumerán.
2- Selecciona látigo.
3- Selecciona bomba.
4- Selecciona pértiga.
BREAK- Pausa.
BORRAR- Retorno al menú.
CTRL+ALT+DEL- Reinicia el ordenador y nos hace regresar al DOS.

Durante el trayecto el doctor Livingstone encontrará numerosos obstáculos como fieras que campan a sus anchas por la sabana y las trampas que han colocado unas tribus salvajes para ver si encuentran comida fresca. Durante esta fase hay que recoger unas tablillas que servirán como ofrenda posterior a la diosa Dana. Realizar esta postración ante la diosa es completamente indispensable para conocer la clave de acceso a la segunda fase.

En la segunda zona del juego, el protagonista ha de introducirse por las galerías de la vieja mina de Kárul, donde debe utilizar las carretillas que se utilizan en el transporte del mineral para desplazarse. También tendrá que recorrer el peligroso río Zambeze y la inhóspita selva virgen de Tanzania hasta llegar al poblado en el que habita la tribu de los Ujiji. En la travesía por esta fase hay que recoger unas ciertas ofrendas que tendremos que entregar al brujo de la tribu.

El doctor Livingstone utiliza cuatro objetos diferentes para ayudarse a superar obstáculos y defenderse de los enemigos. El bumerán, servirá para accionar palancas; el látigo y la bomba son los instrumentos precisos para lanzárselos a los seres que le ataquen; y la pértiga le servirá para acceder a sitios muy elevados y que no se pueden alcanzar a mano.

Este científico británico tardó años en explorar los recónditos e inaccesibles parajes de Tanzania, pero usted seguro que no tardará lo mismo en llegar al final del juego. O por lo menos eso suponemos, doctor Livingstone.

super FUTURO

ANAYA MULTIMEDIA

Desde su fundación, Anaya Multimedia se ha consagrado como la primera editorial española en productos de informática. Sus libros, revistas y software le han colocado como líder del mercado. Su lema es claro: "hacer sencilla l informática".

UN PASO HACIA ADELANTE

Anaya Multimedia publica más de 120 libros al año con dos premisas fundamentales: el rigor y la calidad didáctica. También edita software en castellano con soporte técnico gratuito y a precios asequibles. Ejemplo de esto son programas populares como WordStar para Windows, PresentAccion, PFS: WindowWorks, PhotoFinish, Paintbrush Profesional o Drafix CAD Windows. La empresa prepara cada mes la mejor información y la traslada al papel en forma de tres revistas mensuales: El Usuario de Windows, El Usuario de MS-DOS y RMP. Estas publicaciones ofrecen un contenido práctico y de primera mano, con trucos e ideas prácticas.

El futuro de Anaya Multimedia se centra en dos vertientes: avanzar en su línea de productos y en la capacidad de innovación. Así, se han desarrollado varios proyectos de futuro que han comenzado a dar sus frutos.

Informática para torpes es la primera colección de libros dirigidos a los que encuentran difícil aprender informática. A la calidad de sus textos une una didáctica muy eficaz, toques de humor y la presencia de los dibujos de Forges, creador de Megatorpe, el protagonista de la colección.

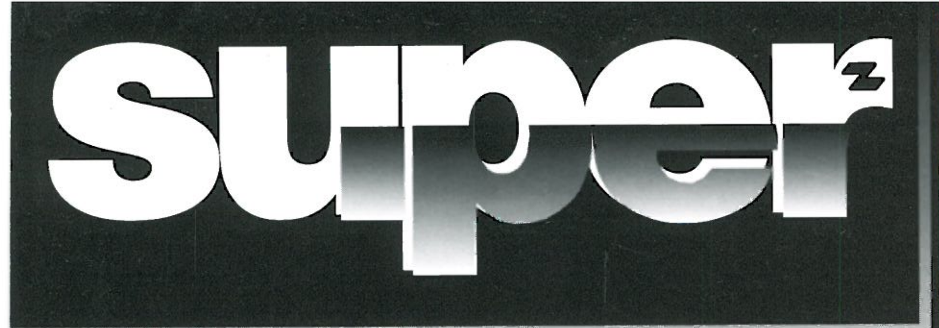
Ultima Frontera es la primera colección dedicada a las nuevas tecnologías, como realidad virtual, multimedia, nanotecnología, sonido digital, manipulación de imagen y vídeo por ordenador, vida artificial y todos aquellos que supongan una mirada al futuro. Todos los libros están acompañados de



disquetes, y algunos de CD-ROM o gafas para visión tridimensional.

La Aventura del Conocimiento Interactivo es la apuesta de futuro de Anaya Multimedia. Por primera vez en España, una editorial pone a su alcance una colección en CD-ROM con contenido cultural, divulgativo y científico. Con estas entregas, los usuarios de PC disfrutarán de la más alta tecnología en imagen y sonido y de los temas más apasionantes. Su PC encontrará por fin sentido a su existencia.

SANTOS RODRIGUEZ
Director General. de Anaya Multimedia



PC

Suscríbete a SUPER PC por un año y recibirás cada mes cómodamente y sin moverte de casa la revista que desvela todos los secretos de tu ordenador.

12 números con las últimas novedades en software, aplicaciones de programas, reportajes y los trucos más geniales para tus juegos favoritos.

(11)

Cada número de Super PC incluye 2 diskettes con PROGRAMAS o JUEGOS COMPLETOS.

Y para que puedas guardarlos ordenadamente te regalamos este archivador con capacidad para 80 diskettes.

Por sólo 9.540 ptas al año

¿qué más se puede pedir?

Si lo prefieres puedes beneficiarte de un 20% de descuento al hacer tu suscripción y pagar sólo 7.630 ptas.

Rellena el cupón de la solapa o suscríbete llamando al teléfono 91 / 4313833 de 9´30h-14´00h y de 16´00h-18´30h

Nuevo IBM PS/1 Media Exploration System.

Ordenador de Alta Fidelidad.

IBM PS/1 MULTIMEDIA

Enciende el nuevo IBM PS/1 Media Exploration System y en cinco minutos descubrirás un nuevo universo.

Todo el poder de la tecnología CD-ROM, combinada con la facilidad de uso del ordenador IBM PS/1.

El PS/1 Media Exploration System es una completa configuración multimedia que incluye un CD-ROM, un set de altavoces estéreo y 4 Compact Disc de temas variados para toda la familia.

Fotografías, vídeo, voz, música y sonido de alta fidelidad... descubre un nuevo mundo a través de increíbles gráficos y del sonido digital más espectacular.

Muy fácil de usar e instalar. Acompañado de un exclusivo CD-ROM tutorial que te guiará a través del entorno Multimedia, además de un completo apoyo de Software precargado: DOS 6.0; Windows 3.1; Works; Photo Gallery, para ver tus propias fotos y manipularlas, y un completo catálogo de imágenes.

Características:

- Procesador i486 DX a 33 MHz.
- Disco Duro de 170 MB.
- 4 MB de RAM.



- Sistema inteligente de ahorro de energía.





Para más información llame de lunes a viernes, de 9,00 h. a 18,00 h. al **900 100 400** y le indicarán el concesionario más cercano a su domicilio.

